Mafalda Stasi

GOD SAVE THE CYBERPUNK

Dichiarato morto al centro dell'impero il cyberpunk prospera nelle colonie

Percorsi Synergon

Mafalda Stasi

GOD SAVE THE CYBERPUNK

Dichiarato morto al centro dell'impero, il cyberpunk prospera nelle colonie

Percorsi Synergon – libretti

GOD SAVE THE CYBERPUNK

di Mafalda Stasi

© Synergon srl via Frassinago 27 - 40123 Bologna

Ottobre 1993

IL CYBERPUNK AMERICANO: padri rabbiosi, madri di ghiaccio.

Introduzione

Vorrei quindi sostenere che la scrittura cyberpunk è il cuore di una nuova convergenza culturale e dei media, che unisce scrittori, video artisti, esperti di computer graphics, produzioni cinematografiche e televisive e performance art.[1]

Il cyberpunk é di moda. La sua lenta risalita dal centro dell'impero americano verso la periferia italica ha raggiunto le dimensioni di un'onda di marea, incontenibile e carica dei più svariati materiali, dalle perle alla spazzatura. Ai contenuti originari si sono sovrapposti i souvenir di viaggio più disparati, e questi hanno a loro volta subito trasformazioni profonde dovute alla diversità delle culture di arrivo e partenza. I libri e le riviste che trattano di cyberpunk non si contano, è ormai il cyberpunk italiano non ha più segreti. Le pubblicazioni esistenti sono tuttavia centrate sul fenomeno italiano, e non si dilungano nell'analisi delle radici americane originarie. E'in particolare data per scontata l'identitá ideologica fra cyberpunk italiano e americano; tuttavia ció non corrisponde ad un'analisi accurata

della realtà originaria. Per capire meglio la periferia é indispensabile avere un' immagine corretta del centro e della sua evoluzione.

Questo libro intende ripercorrere l'itinerario del movimento cyberpunk americano, dalle sue origini ideologiche nel punk e tecnologiche nel mondo dell'informatica; cercherà di cogliere il movimento nella plurivocitá delle sue articolazioni (sociali, ideologiche, economiche, culturali...). si confronterà infine con il cyberpunk italiano, con le innovazioni e le differenze che l'importazione in un terreno molto diverso da quello originale ha prodotto.

La chiave per capire il fenomeno USA, quella che dà il tono all'intero movimento, é la parola **ambiguità**. Nel primo capitolo, oltre a ripercorrere le radici storiche del movimento, esporrò i sostegni ideologici utilizzati nell'analisi. Di particolare interesse teorico é l'articolo di Donna Haraway sui cyborg, che dal momento della sua pubblicazione nel 1985 ha illuminato e nobilitato il cyberpunk. Esso é infatti oggetto di elaborazione nella **suite cyberpunk**, nell'ultimo capitolo. Altri problemi teorici verranno affrontati non solo in limine ma ritorneranno a tratti ad infestare il libro, vista la loro importanza. Il caso più evidente é quello della definizione del cyberpunk. L'accordo iniziale di considerarlo un movimento (sub)culturale viene dimostrato e ratificato nel corso di tutto il libro. La definizione finale del cyberpunk é il libro stesso. Pure il rapporto fra il cyberpunk e i suoi progenitori riconosciuti (punk) o no (le multinazionali della tecnologia; gli anni ottanta) é problematizzato lungo tutta la navigazione.

L'analisi vera e propria di un campo (sub)culturale vasto come quello del cyberpunk viene compiuta separando un medium dall'altro (é naturalmente ben chiaro che essi sono in realtà intimamente sovrapposti e fusi insieme): la narrativa cyberpunk; il cyberspace reale; la stampa e il cinema.

Vogliamo cercar di capire l'intrico tardomoderno seguendo il filo aggrovigliato che si trova nel cuore delle subculture: un filo aggrovigliato che può condurre verso ossessioni identitarie sempre più aggressive, ma contiene anche i germi per mettere in moto un processo di scismogenesi creativa, di autonomia[2].

La subcultura americana diventa in Italia una controcultura. Il fenomeno cyberpunk è in America molto più vasto, sia per una mera questione di vastità del paese, sia per la molto maggiore diffusione della tecnologia nella vita di tutti i giorni. Questa maggiore diffusione aiuta a capire la maggiore ambiguità ideologica: il computer non è più feudo di una minoranza di freaks, ma (quasi) alla portata di tutti. La collocazione temporale di questa esplosione, gli anni ottanta in cui l'ideologia imperante era il piratesco liberismo reaganiano, hanno ancor più contribuito a spostare a destra l'asse del cyberpunk americano. Le differenze con l'Italia sono presto dette, e spiegano il diverso orientamento del cyberpunk italiano. In primo luogo la molto minore diffusione della tecnologia necessaria al cyberpunk ha fatto sì che esso rimanesse una cosa per addetti ai lavori, di un manipolo ristretto di contestatori. Il maggior peso della sinistra nella cultura del dissenso, ed una certa tradizione di interpretazione in chiave sinistrorsa di fenomeni di individualismo americano (si pensi alla canonizzazione dei Kennedy, che a ben guardare non erano i radicali dell'immaginario italiano — la stessa cosa accaduta con Clinton, prima percepito come radicale e "sinistro", da cui le gravi delusioni al momento della prova dei fatti), ha consegnato alla sinistra anche estrema il cyberpunk.

Hackers e movimenti controculturali techno partecipano quindi a un progetto radicale politico che è forse anche l'unica risposta possibile al paradosso che caratterizza la società

moderna: tanta miseria di comunicazione reale in una rete semiotica mai prima d'ora tanto ricca. Cyberpunk, quindi, come filtro che ha raccolto il meglio della controcultura espressa dagli anni sessanta e settanta, ma che soprattutto sembra in grado di condurre la battaglia per il diritto all'informazione attraverso la formazione di reti alternative sempre più ramificate.[3]

Queste precisazioni non vogliono assolutamente essere un incitamento al ripescaggio della componente conservatrice del cyberpunk; vogliono al contrario essere una precisazione: che i cyberpunk italiani continuino nella loro opera di ideologizzazione, ma che lo facciano ad occhi aperti, sapendo che stanno modificando in chiave italiana un fenomeno americano, ideologizzando e spostando a sinistra (vale a dire introducendo esattamente gli spauracchi dell'americano medio)

Diamo anche una citazione cautelare, che ci avverte di evitare i due scogli gemelli dell'entusiasmo e della paranoia, che insidiano il cyberpunk americano.

Credo che paranoia e narcisismo continuino a convivere in che pensa di risolvere il conflitto fra le multinazionali nippo-tedesche-americane e l'eroe cyber con la costituzione di una fitta rete di collegamento fra tutte le sub-culture del mondo post-industrializzato. Alcune subculture hanno sempre finito per dare legittimazione di grande apertura democratica ai sistemi tradizionali di potere. Così avvenne per i "figli dei fiori" negli Stati Uniti. Così per quei gruppi di tossicodipendenti esaltati da Timothy Leary come persone dotate dei mezzi più idonei "per accedere al sublime". Rispetto alla tossocodipendenza, la realtà virtuale ha il pregio di non dare assuefazione.

Ma si tratta pur sempre di un allucinogemo che il sistema ha liberalizzato per offrire un'area di riserva agli "indiani della consolle". Qualcuno può anche sperare di passare all'offensiva via "rete", ma i servo-meccanismi del sistema sono stati programmati per bloccare anche le sortite degli hacker più minacciosi.[4]

Nel nome Cyber-Punk si condensano le due maggiori correnti ideologiche che "fanno" il movimento, e mentre il punk è il "padre arrabbiato", che contribuisce all'atteggiamento anarchico e di rifiuto, la rabbia e l'aggressività, la nuova scienza della cibernetica è una "madre di ghiaccio".

Un'ultima precisazione prima di iniziare. Deve essere chiaro per tutto il percorso che parlando di ua subcultura cyberpunk ci si riferisce all'ideologia e alla visione del mondo che muove un gruppo di persone che con le loro azioni cercano di costruire una visione alternativa della società. L'ideologia rimane il cardine su cui dimostrare l'appartenenza o la non appartenenza al fenomeno. Tutto il resto: scrittura, musica, moda, costituisce lo stile, che esprime l'ideologia subculturale tramite vari media. Lo stile non può da solo portare il peso della subcultura: è proprio quando lo stile viene separato dall'ideologia e banalizzato in moda, che la subcultura perde il suo carattere alternativo, si popolarizza, la sua spinta rivoluzionaria si affievolisce. Di questo processo di diffusione-disinnescazione si parlerà più a lungo nel corso del libro, ma una caveat è necessario; diffidare delle definizioni facili, che razionalizzano e semplificano il fenomeno (sub)culturale; soprattutto diffidare di chi si dichiara capace di definire e stabilire se una cosa è cyberpunk o no. Si cade nella stupidità di chi pontifica se paperino è di destra o di sinistra, e si rende un pessimo servizio

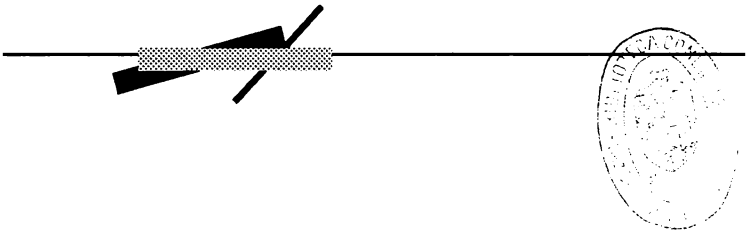
alla subcultura e all'intelligenza dei lettori. Parleremo per comodità di "Musica cyberpunk", "moda cyberpunk", ed altre categorie; si dovrebbe più precisamente parlare di "moda considerata da molti come correlata con gli esponenti dell'ideologia cyberpunk".

Cyberpunk NON è uno stile di vita, un trend, un nuovo culto giovanile, MA semplicemente un'analisi della realtà. ... [è] un'analisi interpretativadella realtà (perché veramente solo di ciò si tratta) e non di una tribù sociale con un look identificabile, che consumi una produzione culturale attigua. Quindi niente boutiques cyberpunk, cinema cyberpunk, o tanto meno headlines alla "5000 cyberpunks in delirio ieri sera ad un concerto di musica cyber"...La realtà dei fatti è che NON esiste una musica cyberpunk, così come non esistono tante altre etichette per la merce cyberpunk, o peggio ancora per la filosofia-merce dei massimi sistemi spacciata per cyberpunk ... cyberpunk è il situazionismo[5] degli anni 90.[6]

note

1 Landon in McCaffery, 244.
2 Berardi 1992a, 19.
3 Curti, 11.
4 Tomasetta, 14.
5 "Il situazionismo vede lo spettacolo come negazione dell'autenticità del soggetto, e rivendica l'abolizione dello spettacolo nella vita autentica". Berardi 1992b, 12. Autori legati al situazionismo sono Baudrillard e Debord. Per Berardi il cyberpunk va oltre il situazionismo, il quale lamenta l'impossibilità di districarsi dai simulacri, e resta bloccato da essi. Per il cyberpunk la simulazione diventa realtà virtuale e alternativa viabile a quella "vera".
6 Jumpy Velena, 17.

GOD SAVE *THE* QUEEN.
radici storiche e ideologiche.



[il punk] ha condiviso con il cyberpunk le stesse esigenze di usare la tecnologia come un'arma contro sé stesso, e di prendere il controllo delle proprie forme sottraendolo dagli effetti banalizzanti dell'industria culturale, e di reintrodurre un senso di minaccia, di intensità ... i cyberpunks hanno cercato di presentarsi come si presentarono i musicisti punks: come "bad", duri, in sintonia con l'avanguardia, e naturalmente come *audaci*[7].

La storia del cyberpunk ha un antefatto ormai ventennale nel punk, da cui prende nome, atteggiamenti, immagini ed icone. Il punk nasce negli anni settanta in Inghilterra, in un clima di rivolta contro il conformismo musicale di un panorama dominato da grandi case discografiche, tecnologie costose e totalizzanti, personaggi sclerotici. E' l'epoca dei grandi gruppi di rock progressivo, i cui dischi registrati in studio con tecnologie raffinatissime richiedono settimane o addirittura mesi di gestazione. Il costo è tale che solo le grandi case discografiche possono permetterselo, e logicamente un investimento così costoso scoraggia la sperimentazione con gruppi sconosciuti o

"alternativi". Cosí nelle classifiche imperano Genesis e Pink Floyd da una parte, e personaggi pop usa e getta per le teenagers (investimento poco duraturo ma redditizio) dall'altra. Rimangono, é vero, personaggi trasgressivi o di culto, ma sono decisamente minoritari (alcuni di essi costituiranno una figura paterna alternativa per il punk, come nel caso dell'ambiente proto-punk newyorkese dei Velvet Underground e delle New York Dolls). Il panorama dei primi anni settanta é coperto molto accuratamente da *One Chord Wonders* di Dave Laing, che ricapitola il quadro di quel periodo e la sua funzione nella preparazione e nascita del punk. Il pregio di questo libro é quello di non limitarsi all'ambiente musicale; l'intero contesto culturale é osservato. Come Laing spiega chiaramente, dunque, la rivolta punk non é soltanto musicale, e non è isolata: dal dopoguerra in poi, i drammatici cambiamenti economici e sociali fanno crescere il disagio sociale, ed in particolar modo quello giovanile. Da una parte la società dei consumi scopre i giovani come potenziale mercato. La pressione pubblicitaria cresce, ed impone una serie di gadgets differenziati da quelli per il bacino di utenza adulto, (dischi, riviste, abiti, un intero modo di essere). Dall'altra la maggiore disponibilità di denaro per i giovani porta al perseguimento dei modelli proposti. Però, nonostante una certa fetta di denaro sia ora in mano ai giovani, la situazione economica e socio-morale dell'Inghilterra è infelice: costretta a confrontarsi con il mancato decollo della ricostruzione, a differenza di quanto accadeva nei paesi che avevano perso la guerra, dove il piano Marshall rilanciava le economie e produceva i cosiddetti miracoli economici; con la retrocessione a paese politicamente secondario al crescere delle potenze sovietica ed americana in Europa; con la tristemente famosa perdita dell'impero, (sebbene si abusi di questa causa fra gli stereotipi nazionali, essa in effetti è causa di una depressione nazionale ancora non completamente riassorbita); l'imporsi della cultura ameri-

cana con i suoi nuovi valori ed eroi.

I cambiamenti sociali sono travolgenti, poiché al mutamento dei costumi si aggiunge la disoccupazione, la necessità di rimettere in carreggiata un'economia ormai inadeguata e monca dell'apporto coloniale; il conflitto sociale ma soprattutto generazionale aumenta. Questi giovani, in possesso di tempo, denaro, dischi, strumenti e riviste di moda, non si riconoscono nella visione del mondo tradizionale, che ha prodotto solo la depressione post-bellica, e abbagliati dai miti irraggiungibili della società dei consumi, decidono di esprimere il loro disagio con la armi fornite loro dal sistema stesso, vale a dire la moda e la musica. Ecco, in breve, spiegata l'origine dei vari movimenti giovanili inglesi: la disoccupazione e la rabbia giovanile montano, il governo é impopolare e l'economia in declino. Da qui l'alternarsi, dagli anni cinquanta ad oggi, di gruppi giovanili come mods, rockers, bikers, skinheads, esprimenti da una parte il disagio e la contestazione delle nuove leve e dall'altra reagendo come un gruppo di consumo privilegiato (dischi, riviste, gadgets...).

La leggenda vuole che il punk sia l'espressione della rivolta della classe lavoratrice: se é vero che i componenti di gruppi come i Sex Pistols erano giovani di classe operaia disoccupati ed emarginati, la semplificazione non vale per il fenomeno in generale. Identificare il punk con una classe sociale nasconde la sua natura di rivolta generazionale (che è evidente conseguenza della sua genesi come spiegata nel paragrafo precedente). Molto di ció che i punk respingevano apparteneva alla tradizione operaia dei loro genitori; si pensi al fervore monarchico dello strato piú basso della societá inglese, o alla doppia morale sessuale che relega le donne a casa. Naturalmente ci sono anche elementi di conflitto di classe (l'anelito borghese all'ordine e al guadagno viene irriso); non si puó comunque semplificare il punk come rivolta della classe operaia; e soprattutto non è

facile, in una società postbellica dove inevitabilmente l'egemonia capitalistica pervade ogni ambito, dividere i movimenti in "buoni" e "cattivi", in capitalistici e anticapitalistici.

Ed è proprio questo essere immersi totalmente in un sistema organico che non lascia alcuno spazio all'esistenza di sistemi di vita alternativi come il punk: essi sono costretti a vedersela con le strutture della società; strutture che sono pronte, ad ogni accenno di ribellione, ad inglobare facilmente l'opposizione rendendola innocua schiacciandola o assorbendola. La repressione violenta è un metodo primitivo e poco efficace, ed è per questo che nel mondo capitalistico occidentale si è preferito usare il più sottile ed efficace mezzo dell'assorbimento. E'noto che in capo a due anni dalla "rivoluzione punk" i grandi magazzini di mezza Europa hanno un reparto punk, dove le magliette giá strappate costano piú di quelle intere. Raymond Williams illustra bene il paradigma dell'assimilazione di una (sub)cultura minoritaria da parte di quella dominante, utilizzando una descrizione dinamica ed articolata della realtá sociale. Egli vede la societá come un magma in continua agitazione in cui sono presenti simultaneamente movimenti emergenti, dominanti (egemonici) e residui. Il potere egemonico assimila e modifica i movimenti emergenti ribelli, disinnescando i focolai di rivolta: allo stesso tempo peró ne é modificato, e alcuni suoi tratti diventano residui - cioé inattivi - e infine scompaiono. (L'esempio tipico di questo modello é quello del femminismo; nonostante molte delle utopie e delle proposte del femminismo militante siano state inglobate e neutralizzate, altre hanno cambiato la societá dell'interno realizzando un complessivo avanzamento, o almeno una messa in evidenza di problemi prima ignorati o respinti). Il giudizio su questo tipo di schema puó essere positivo o negativo, ed indubbiamente la moderazione e l'ottimismo che Williams esprime non sono accolti favorevolmente dalle istanze postmoderne piú pessimistiche.

Una posizione postmoderna esemplare, quella di Jameson, dichiara l'inutilità della rivolta o dell'azione di qualunque tipo, in quanto destinata comunque ad essere assorbita dall'organizzazione postcapitalista che fabbrica il consenso accettando e macinando tutto, fino a che non esistono più differenze di qualunque tipo e l'omologazione ed il consenso regnano.

Un movimento che si oppone al sistema socio-economico dominante è una subcultura. Con questo termine si intende piu precisamente un movimento che si pone in contrapposizione alla cultura ufficiale e propone una propria visione del mondo e dei valori propri, estranei o conflittuali rispetto a quelli "ufficiali". La contrapposizione può avere matrice di classe oppure generazionale, filosofica, Una subcultura è un movimento culturale emergente, secondo la terminologia di Williams, che ha uno spessore tale da potersi proporre come un'alternativa organica alla cultura ufficiale. Possiamo anche parlare di controcultura; una subcultura che si oppone antiteticamente e che mira a sostituire la cultura "ufficiale". Quindi una subcultura più decisa e combattiva, che non si accontenta del vivi e lascia vivere, come fanno ad esempio i mendicanti e gli homeless: essi accettano la cancellazione dal consorzio civile in cambio di una precaria sussistenza al di fuori di esso. La "visione del mondo" da parte della controcultura viene espressa tramite lo stile. Dick Hebdige, uno studioso di fenomeni culturali, è fra i primi a parlare di "subcultura" e di stile punk, e definisce la specificità di quest'ultimo:

> [lo stile] segnala un Rifiuto. Mi piacerebbe pensare che vale la pena di fare questo Rifiuto, che questi gesti hanno un significato, che i sorrisi e le smorfie hanno un qualche valore sovversivo.[8]

Lo stile é l'arma della subcultura, il suo modo di esprimersi e di difendersi dall'assimilazione. E lo stile punk é totalmente improntato al Rifiuto e alla protesta nichilista. Il Rifiuto punk viene articolato attraverso le armi della parodia, del pastiche e della sovversione ironica: armi che già furono delle avanguardie storiche. Nello scontro fra punk e societá "normale", il punk mette in parodia i "normali" ed i "normali" mettono in parodia il punk . Il clima di quegli anni era cupo, il futuro era sentito come una minacciosa apocalisse fatta di rivolte giovanili, rovina economica e decadenza dei costumi? I punks fecero leva proprio sulle paure "di moda":

L'apocalisse era nell'aria e la retorica del punk era satura di apocalisse: i clichés della crisi e degli sconvolgimenti improvvisi ... La retorica punk era imbevuta di ironia... I punk si sono appropriati della retorica della crisi che aveva riempito le trasmissioni e la stampa del periodo e l'hanno tradotta in termini tangibili (e visibili) ... per comunicare disordine, il linguaggio appropriato deve per prima cosa essere selezionato, anche solo per sovvertirlo. Perché il punk potesse venire catalogato come "caos" bisognava che prima avesse senso come rumore.[9]

Si ritorna qui, però, alla disputa fra marxisti e postmoderni: vale la pena di farlo, questo Rifiuto? Esso sta effettivamente cambiando qualcosa, o si tratta solo di increspature nel mare, che lo tengono in movimento ma non lo cambiano, e che non portano da nessuna parte? Onde, falso movimento evidente, oppure corrente, vero movimento nascosto? Anche prendendo in esame i risultati prodotti dal punk è difficile prendere una posizione chiara. Se da una parte il punk è defunto, dall'altra ha lasciato molti semi, che sono stati raccolti da altre controculture,

fra cui proprio il cyberpunk.

Ma prima di dichiarare morto il punk, passiamo in rassegna la sua storia. Il gruppo per eccellenza, i Sex Pistols, che influenzerà tutti gli altri e che si porrà come summa ideologica del punk, nasce grazie agli uffici di pigmalione di Malcom McLaren. McLaren è un uomo dai molti talenti e dai molti entusiasmi: ex-situazionista (gruppo artistico che si rifaceva alle avanguardie storiche, in particolare al dada) quando ancora studiava alla scuola d'arte, diventa dopo molti mestieri il manager della band glam rock delle New York Dolls e il proprietario di un negozio di abbigliamento alternativo, "Sex". Di qualunque cosa si occupi, McLaren cerca di fondare e lanciare commercialmente idee d'avanguardia. Gli abiti esposti nelle vetrine di "Sex" sono pensati dalla giovane stilista Vivien Westwood, e sono un collage di citazioni del sado-maso: collari metallici, abiti in pelle, magliette stracciate. Westwood coglie il Rifiuto e la parodia di cui parlava Dick Hebdige: la boutique raccoglie elementi scartati dal "vestire bene", oggetti "brutti" o tabù. La moda punk verrà anche molto influenzata dal pubblico, dai primi fan del punk che stazionano nei pressi di "Sex", e che tra l'altro introdurranno le creste di capelli colorati nel look punk. Una delle caratteristiche del movimento è proprio questo abbattimento delle barriere fra pubblico e artisti; un articolo di fede della avanguardie dal tempo del dada. Lo stesso principio interviene nella produzione della zines. E'proprio intorno a "Sex" che il punk londinese si coagula e prende forma: giovani disoccupati della classe operaia come John Lydon, che ammazzano il tempo intorno al negozio, si incrociano con McLaren, Westwood, e le loro idee avanguardistiche/commerciali. Diventa difficile districare i fatti dalle leggende, la maggior parte delle quali sparse proprio dai punk e da McLaren perchè si creasse un Mito. La mitizzazione contribuisce prima a diffondere la subcultura fra i fans; e col passare del tempo a rendere

accettabile — dominante — la versione addomensticata della controcultura stessa. Si pensi alle glorificazioni dei "magnifici anni sessanta" perpetrate dalla RAI e da Gianni Minà. Dunque i Sex Pistols, forniti di nomi, strumenti e repertorio partono all'attacco del pubblico. I primi concerti sono vere e proprie performances che ritualizzano il Rifiuto: rifiuto della musica, dei Padri, della società e dei mass-media (che contraccambierà con foga), rifiuto persino del pubblico, trattato con aggressività (ricambiata). Il contributo del pubblico ai concerti ed al punk in genere è sostanziale: dal pubblico viene l'usanza di sputare, il pogo (inventato proprio da Sid Vicious) ed i musicisti stessi. Sid Vicious era un fan dei Pistols che si distringueva per i suoi eccessi e che proprio per questioni di immagine venne accolto nella band. La mossa si rivelerà profetica: Sid Vicious ha contribuito al Mito Pistols più di ogni altro componente della band: non sapeva suonare, però le sue vicende personali gli hanno conferito la palma del martirio sull'altare del rock, con un'autodistruttività che per il suo fascino sugli adolescenti è parte fondamentale dei miti giovanili.

Anche le altre bands punk sono costituite da fans che, liberati dall'obbligo di tecniche e apparecchiature sofisticate, fanno dell'amatoriale il loro programma. Alcuni sono molto politicizzati, come i Clash; altri sfocieranno nel successivo movimento dark, come i Damned e Siouxie; poi ci sono gli Stranglers, gli Alternative TV, i Buzzcocks, gli X, le Slits, e tanti altri. Proprio l'amatorialità ed il carattere spesso effimero di molti gruppi rendono una bibliografia completa difficile da realizzare, in aggiunta al rifiuto da parte di molti di identificarsi come punk. Il rifiuto di accettare l'etichetta che viene sempre imposta a posteriori dalla stampa, ed è sempre in qualche modo una cristallizzazione di una realtà dinamica, caratterizza praticamente tutte le avanguardie e le subculture.

Si è molto detto sul livello musicale del punk. Si è parlato

soprattutto di improvvisazione ed incapacità, ma anche questa è una semplificazione di una stampa ostile ed omologa alla cultura dominante. Si devono ricordare le condizioni della scena musicale del tempo, con l'ipertrofia tecnica e tecnologica che soffocava ed imbalsamava ogni anelito di novità; con la parte commerciale dominata da grandi case discografiche conservatrici. Il punk rifiuta programmaticamente la raffinatezza tecnica. Si pensi al famoso invito di *Sniffin'Glue*, la prima fanzine punk; su di una pagina in cui campeggiava la diteggiatura di tre semplici accordi, la scritta **"ecco un accordo, eccone altri due, ora andate a formare la vostra band"** incitava alla rivolta contro gli ipertecnicismi del rock progressivo. Nella propria autobiografia Glen Matlock, il primo bassista dei Pistols (poi sostituito da Vicious), ricorda come il gruppo cercasse volutamente un suono ed una tecnica rozzi e "inadeguati". Laing addirittura rivaluta lo stile vocale di Rotten, presentandolo come derivato dalle tecniche vocali dei cori dei tifosi di calcio, a metà fra l'urlo e la declamazione, e quindi espressione tipica della classe operaia. Certo è che l'urlo ha sempre figurato come strumento principe nelle avanguardie e nei movimenti di protesta, e che la parte musicale non era improvvisata come poteva sembrare, anche se solo per emettere suoni più orrendi possibile per *épater le bourgeois*.

Allo stesso modo è falso che non ci fossero antecedenti ed ispiratori del punk: i punk possono rifiutare le loro origini, ma non nascono dal nulla come vogliono far credere. Abbiamo visto che McLaren e Westwood sono i padrini - o forse i padroni - del movimento dal punto di vista commerciale e dell'immagine. Musicalmente, le muse ispiratrici sono i musicisti "alternativi" degli anni immediatamente precedenti: il glam-rock di Bowie e le New York Dolls, la scena newyorkese d'avanguardia gravitante intorno alla Factory di Andy Warhol (Velvet Underground), e il reggae dei rasta giamaicani. Bowie e le Dolls

forniscono l'immagine scioccante, ambigua, "deviante", il giocare con i tabù; i Velvet la tetraggine esistenziale, il rifarsi alle avanguardie e il gusto musicale "sgradevole" ; il reggae la critica politica e sociale nei testi.

E'possibile (sebbene un po'sbrigativo) definire i canoni dell'ideologia punk in uno schema, come fa Fabio Giovannini mutuando lo schema da W. Mandel (*Sex Pistols Punk*. Milano: Blues Brothers, 1989). Si deve comunque ricordare che tale schema è frutto di una elaborazione a posteriori; che non tutti i punks si ritrovano in esso; che ci sono zone d'ombra e differenziazioni, e infine che il movimento è partito dalla musica e dall'immagine,non da una programmazione politica esplicita.

NO all'autorità, al potere, alla borghesia, alle religioni
NO alle ideologie (Di destra o di sinistra) e alla politica
NO alla cultura e all'arte
NO al denaro e all'avere in genere
NO al sesso ruolizzante
NO all'essere e alla vacua vita priva di senso.[10]

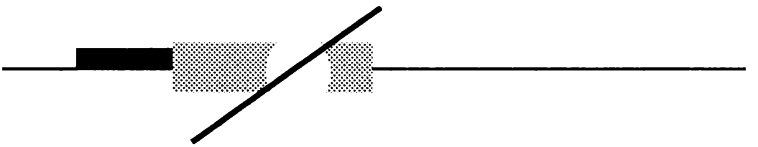
Che il punk duri lo spazio di un mattino (nel 1979 i Sex Pistols sono sciolti, Sid Vicious è morto, le magliette con gli strappi sono in vendita da Harrod's e i punk di Piccadilly circus si fanno fotografare per cinque sterline) è la conseguenza estrema del suo atteggiamento. Il punk è anarchico e nichilista, rifiuta violentemente il sistema: il sistema a sua volta lo ingloba e banalizza con enorme prontezza. Questo suggerisce da una parte una labilità della sua ideologia (il rifiuto — come la rivoluzione — divora i suoi figli, diventando tanto assoluto da negare se stesso); dall'altra una sua estrema pericolosità e virulenza per lo status quo. Certi suoi elementi, come l'estetica

del collage, della citazione e dell'autogestione artistica, riemergono infatti a distanza di vent'anni, e passano nel cyberpunk. Elementi che poi risalgono in ultima analisi alle avanguardie storiche come il dada, e che hanno proliferato a grandi ondate per tutto il secolo, inserendosi anche in altre controculture. L'eredità politica del punk è di orientamento anarchico, rabbioso e libertario (ma il cyberpunk non pare essere così nichilista se non in alcune frange); un radicalismo che però oscilla ambiguamente fra le posizioni convenzionalmente dette di destra e di sinistra.

Dopo la morte del punk, si assiste nel mondo musicale ad una reazione, un ritorno all'ordine; la cosiddetta new wave. Negli anni ottanta i gruppi più estremisti si sciolgono o si ammorbidiscono (Clash, Generation X, Police; si ricostituisce una nuova ondata di cantanti melodici e mirati alle teenagers, i New Romantics; alcune aree del punk si evolvono verso ciò che in Italia viene chianmato dark (Cure, Siouxie, Joy Division, Bauhaus, Damned), una forma non politica ma nichilista in senso esistenziale, affascinata dalla decadenza e dalla morte. Alcuni elementi del punk si fondono con gli skinheads per dar vita alla musica OI, violentemente antisemita razzista e nazionalista, e che adesso conosce tristemente un ritorno di popolarità in Germania e nell'Europa centrale. Le piccole ed indipendenti case discografiche punk, che avevano rivoluzionato il panorama commerciale, spariscono o si trasformano a loro volta in grandi case, come la Virgin, etichetta dei Sex Pistols ed ora multinazionale e multimilionaria. Il panorama degli anni ottanta ritorna ad assomigliare a quello dei primi settanta. Il cerchio si chiude.

[7] McCaffery, 289.
[8] Dick Hebdige, *Subculture: The Meaning of Style*, London: Methuen, 1979.
[9] Hebdige 27, 63, 87, 88.
[10] Adattato da Giovannini, 14.

FANTASCIENZA
(e non)



Il termine cyberpunk é stato escogitato nel 1980 da Bruce Bethke come titolo di un racconto che aveva scritto ... "volevo una parola che cortocircuitasse gli atteggiamenti e le tecnologie".[11]

Il termine cyberpunk é stato inventato in origine per descrivere un tipo di fantascienza angloamericana diventato popolare negli anni ottanta, ma che aveva avuto dei precursori nei settanta. Classici del cyberpunk sono *Neuromancer*, di William Gibson, del 1984 (primo in una serie di tre opere sul cyberspace); l'antologia *Mirrorshades* del 1986; i libri di Bruce Sterling, Lewis Shiner, Rudy Rucker, ed altri. (Si veda la bibliografia). Il tratto comune di questi racconti é stato individuato nell'interesse per il futuro prossimo e per l'estrapolazione in chiave distopica delle condizioni della civiltá postindustriale. Non piú dunque lo spazio esterno della fantascienza "classica" con astronavi e mondi alieni, con il suo ottimismo sulle magnifiche sorti e progressive dell'umanitá:

Il futuro nel mondo cyberpunk ... é sempre riconoscibile in maniera scioccante ... é il nostro mondo, peggiorato, diventato piú scomodo, inospitale, pericoloso ed eccitante.[12]

Si capisce come sia stato facile ampliare il termine cyberpunk alla realtá attuale della tecnologia informatica; le distopie narrative non si discostano molto dalle previsioni futurologiche. Ross (1991) connette i due punti di vista quando afferma che il tema della nuova frontiera del pensiero, sia scientifico che fantascientifico, é quello della limitatezza delle risorse di fronte a idee di sviluppo illimitato, ed il collasso che potrebbe seguirne. La narrativa cyberpunk racconta questo collasso della società moderna verso la società postmoderna: la trasformazione dell'economia industriale e meccanica in economia terziaria ed informatica; lo spostamento verso una società basata sull'informazione come bene primario; i nuovi rapporti uomo-macchina.

Quanto gli autori cyberpunk siano consci di rappresentare una svolta di genere ed ideologica, sebbene rifiutino nelle interviste la denominazione cyberpunk (é un vezzo diffuso fra le avanguardie, come abbiamo già visto per il punk) è palese, sempre per Andrew Ross, nel racconto "The Gernsback Continuum" di William Gibson (nell'antologia *Mirrorshades*).[13]

Il racconto pone a confronto la visione odierna della fantascienza e della sociologia con la visione degli anni cinquanta americani, periodo di grande consenso egemonico per l'ideologia capitalistica (siamo all'apice della guerra fredda). Hugo Gernsback, autore di fantascienza classica, fatta di progresso ed espansione illimitati, ai danni degli Alieni cattivi, simboleggia sin dal titolo l'immaginazione "classica". La storia é semplice: un fotografo americano viene ingaggiato per realizzare un servizio sull'architettura americana degli anni cinquanta (corrispettivo in mattoni dell'ideologia di cui sopra); per intenderci i ristoranti a forma di hot dog o ciambella, o gli agglome-

rati futuristici sovradimensionati e carichi di cromature, pinne aerodinamiche, tubi di lancio fallico-spaziali. Man mano che si addentra negli spazi architettonici californiani, il nostro fotografo comincia ad avere visioni sempre piú distinte di un'epoca futura che ricalca appunto i racconti di Gernsback: astronavi figlie delle automobili anni cinquanta, guidate lungo astrostrade a trentasei corsie da giovani biondi sorridenti a trentadue denti; torri panoramiche cromate da cui contemplare la Nuova Frontiera. Il fotografo é atterrito, perché si sente sull'orlo dello scivolare in permanenza in questo Mondo Nuovo eugenetico e sinistro; e riesce alla fine a salvarsi grazie al consiglio di un amico di "guardare brutti media"; vale a dire immergersi in una visione contemporanea e piú scadente possibile del futuro, che possa contrastare la spaventosa perfezione degli asettici anni cinquanta.

Il cyberpunk americano é piú conscio politicamente di quanto non voglia sembrare, e proprio il suo aspetto distopico e futurologico ci permette di interpretarlo in questa chiave. La contestazione della fantascienza ottimistica dell'"età d'oro" del genere non è però una novità: essa era già stata messa in discussione negli anni sessanta e settanta dalla new wave narrativa, molto politicizzata, orientata verso l'estrapolazione sociologica e la critica distopica, dalle visioni pessimistiche e dall'orientamento contestatario. E' fra gli scrittori di questo periodo che il cyberpunk trova i suoi ispiratori: Philip K. Dick, J.G. Ballard, Ursula Le Guin, Joanna Russ, Harlan Ellison, Samuel Delany, Michael Moorcock, James Tiptree Jr. Ulteriori influenze al di fuori della fantascienza in senso stretto, e la massiccia presenza dell'elemento cibernetico e punk, sono gli altri ingredienti di questo genere.

L'elenco dei padrini fantascientifici della narrativa cyberpunk comincia sempre con il nome di Ph. K. Dick; la sua importanza è in parte dovuta alla trasformazione del suo libro *Do Androids*

Dream of Electric Sheep? nella celeberrima icona cyberpunk *Blade Runner*, ed in parte alla sua consonanza tematica con il genere.

Philip K. Dick aveva anticipato giá sulla pagina scritta molti dei temi decisivi del cyberpunk: l'intreccio uomo/macchina, il viaggio in realtá parallele/virtuali, un misticismo affiorante.[14]

La vita e l'opera di Dick esercitano un fascino irresistibile per il cyberpunk: contestatore e libertario, outsider, sperimentatore di droghe, autodistruttivo, e vittima di una morte misteriosa nel 1982 (cuore, abuso di droghe o suicidio?); sono tratti che ne fanno un personaggio di culto ideale. I suoi libri trattano di distopie da incubo (cosa sarebbe accaduto se Hitler avesse vinto la guerra, ad esempio), di realtà distorte da droghe psicotrope, di universi paralleli, di visioni e misticismo. La visione soggettiva dell'individuo in un caos dove le diverse realtà si confondono indistinguibili è un presupposto importante al concetto di cyberspazio (o Matrice) sviluppato da Gibson.

Altro ingrediente essenziale è lo "spazio interno", sviluppato da J.G. Ballard. Come ben spiega Giovannini (che fra l'altro riporta delle esaurienti bibliografie di questi autori) .

I suoi personaggi ... non agiscono in avventure extraterrestri come in gran parte della fantascienza classica, ma esplorano piuttosto il proprio sé, messi alla prova da circostanze ambientali impervie.[15]

Ritroviamo anche in Ballard il rapporto uomo-macchina (in *Crash*), e la prevalenza dell'elemento metropolitano.

Le autrici donne impongono negli anni '70 temi mutuati dal femminismo, creando un tipo di donna diversa dalla figura

muta e adorante nelle braccia del muscoloso eroe; è soprattutto potente il ritratto, offerto da Joanna Russ in *The Female Man*, di una donna che riunisce ai propri tratti femminili alcuni fra quelli considerati più mascolini, nel bene e nel male (violenza, dongiovannismo, ...); il tema dell'androginia è pure importante per Le Guin; ne *La mano sinistra delle tenebre* viene descritto un intero pianeta di ermafroditi. Gli alieni non sono mostruosi o inferiori, e il rapporto con l'Altro è problematizzato — come nel cyberpunk è problematico il rapporto fra uomini, macchine e ibridi fra le due categorie. Il tema della commistione uomo-macchina è trattato magistralmente nel bellissimo racconto di James Tiptree Jr. (che è in realtà una donna, Alice Sheldon) "La ragazza collegata": una versione postmoderna e punk di Cenerentola e Frankenstein.

Nella letteratura di gangsters e detectives degli anni trenta e quaranta ... i giovani pistoleri venivano a volte definiti con derisione "punks".[16]

Il cyberpunk è influenzato anche da autori e movimenti letterari al di fuori della fantascienza. Il primo esempio é quello della narrativa poliziesca Hard Boiled degli anni quaranta (Chandler, Hammett...). Nel romanzo-simbolo del cyberpunk, *Neuromancer* di Gibson ritroviamo l'eroe-perdente, emarginato; la giungla d'asfalto della cittá; il pessimismo, il romanticismo disilluso e la violenza di tanto *noir* americano. Lo stile è molto citato anche da Ridley Scott in *Blade Runner:* pettinature, abiti, atmosfera, la storia d'amore, la figura del detective alla Marlowe. I romanzi di William Burroughs e Thomas Pyncheon sono un altro punto di riferimento. La bizzarria e la crudezza di queste opere postmoderne obbedisce alla logica del pastiche e dell'accostamento di fatti ed oggetti assurdi, al gusto dell'im-

probabile; un gusto postmoderno ed anticipatore, che trova consonanza e simpatia fra gli autori cyberpunk.

I difensori del cyberpunk hanno visto il rapporto con i valori punk in termini sia di resistenza sociale che di ribellione estetica contro i beni di consumo sovrabbondanti e iperconsumistici della musica pop degli anni settanta... Non è il punk ma un'immagine-del-punk, una moda svuotata di qualunque contentuo oppositivo che diventato in significato da usare in una strategia di mercato in controtendenza.[17]

Non si pensi comunque che la consapevolezza della dimensione ideologica della descrizione distopica, e che l'oppressione subita dai protagonisti portino automaticamente a un incitamento alla rivolta o a una critica progressista. La decisa inclinazione verso l'area genericamente definibile di sinistra avviene solo nel versante socio-politico dell'ambito cyberpunk italiano, e si deve stare bene attenti a non estendere l'deologia nostrana ai prodotti cyberpunk statunitensi. Il ribellismo e l'anarchismo punk entrano nel cyberpunk prendendo delle valenze politiche che la critica definisce in breve di destra, e che per lo più vengono criticate.

E' necessario lavorare duro per trasformare la fantascienza cyberpunk in un'opposizione radicale ... La figura del ribelle, dell'emarginato, del subalterno, punk, mostro, Altro, [é] una strategia narrativa. Una posa.[18]

Il mondo cyberpunk é sporco, la sua tecnologia non é né benigna né onnipotente né al servizio della giustizia. I suoi protagonisti non sono idealisti interessati a cambiare il mondo,

ma arrampicatori decisi a conquistarsi un posto al sole nell'ordine esistente Invece della valorizzazione del sociale tipica degli anni sessanta-settanta troviamo un individualismo spinto, una lotta di tutti contro tutti che non incide sulla struttura sociale. Case, il protagonista di Neuromancer, è un nichilista autodistruttivo, che cerca solo di soddisfare i suoi desideri e le sue dipendenze, che attacca il sistema non per cambiarlo ma per occupare un posto più elevato all'interno di esso.

Nella narrativa di Gibson perció non c'é assolutamente critica del potere delle multinazionali, nessuna possibilitá che possa essere scosso o assalito.[19]

L'individualismo, un tratto molto marcato in tutto il continuum culturale del cyberpunk, é qui nella narrativa altamente sospetto di "cowboysmo reaganiano".[20] Non a caso, gli hackers sono chiamati cowboys del cyberspazio in *Neuromancer*.

L'idea che i cowboys del computer possano mai rappresentare una forma di controcultura alienata é quasi ridicola; poiché i computers sono parte del sistema delle multinazionali in maniera cosí intrinseca che nessuno che lavora con essi ... potrebbe fingere con successo di essere parte di una controcultura.[21]

Una contraddizione dell'individualismo cyberpunk è che esso riflette senza modificarle le condizioni del capitalismo post-industriale, proprio mentre tenta di disegnare un superamento di questa fase storica: "una dipendenza ... una parodia centrata e mordente della lavorodipendenza quasi mistica dei *techies*".[22]

L'omogeneitá sociale degli autori (la grande maggioranza di essi sono maschi di razza bianca ed appartenenti alla classe media) ha ancor piú affilato gli strali della critica radicale americana,[23] che li accusa, oltre che di propagandare l'egocentrismo, di tendenze machiste e reazionarie, nonché di antifemminismo e xenofobia. L'accusa di maschilismo é per molti versi azzardata, e non incontra infatti la maggioranza dei critici: "Il cyberpunk é fantascienza nascostamente femminista ... uomini e donne viaggiano sullo stesso piano".[24]

Si tratta peró di un femminismo diverso da quello più in voga oggi in America, e che rivendica con orgoglio la diversitá fra uomo e donna (e che lo stesso critico biasima come passivo, gentile, nostalgico e naturista), e che rimane ancorato ad uno stadio anteriore, quello della ricerca dell'uguaglianza a tutti i costi, quello visto per intenderci in *The Female Man* di Russ. Molly di *Neuromancer* è il tipico esempio: donna forte, spietata, violenta, indipendente. Piú che il maschilismo, quello che traspare é sempre l'individualismo spinto degli abitanti della narrativa cyberpunk, siano uomini o donne: un individualismo di marca a volte ribellistica e anarcoide, ma altre egocentrica e superomistica. E'proprio la duplicità di tale individualismo anarchico che complica la lettura apparentemente semplice ma in realtà semplicistica di una fantascienza cyberpunk reazionaria. Piú grave, e fondata, é l'accusa di xenofobia, che richiama alla mente le paure americane del pericolo rosso, o meglio giallo, visto che i "cattivi" qui sono i dirigenti d'azienda giapponesi. L'ostilitá in *Neuromancer* é verso le *zaibatsu* è il corrispettivo narrativo dell'ostilitá americana verso l'avanzata tecnologica ed economica giapponese. Siamo di fronte, ancora una volta, all'individualismo: una delle cause della diffidenza

verso il popolo del Giappone è motivata dall'accusa di "essere come le formiche", non possedere sufficiente individualitá. Il cliché è significativo, e ritorna persino sulle labbra di un pensatore cyberpunk insospettabile come Timothy Leary.

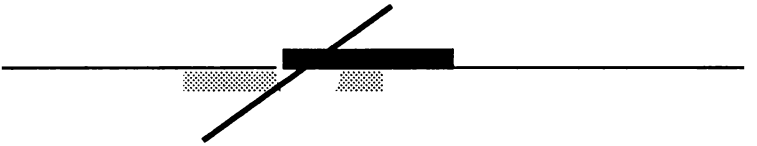
Lo slancio imitativo dell'Italia per il cyberpunk si è manifestato tra l'altro nell'uscita di alcuni romanzi cyberpunk. Essi tentano di sintetizzare il modello di libri come *Neuromancer* con l'italianità (come *Cuori solitari*, o i racconti di Pina D'Aria) oppure di congiungere la formula avventurosa fantascientifica a richiami colti (Vanni de Simone); nel caso di Lorenzo Miglioli, siamo in presenza di romanzi sperimentali che abbracciano un campo di riferimenti più vasto del solo cyberpunk (Miglioli ha anche scritto il primo ipertesto narrativo italano, *Ra-Dio*).

Tutti i temi della narrativa cyberpunk si ritrovano nei nodi della subcultura, e non sono separabili da essa se si vuole uscire dall'ambito ristretto della critica letteraria; ed è quindi nei capitoli ad essi dedicati che li tratteremo in modo approfondito. Anche per la creazione più esclusiva e più potente, e più ricca di implicazioni, il **cyberspace**, rimandiamo al capitolo dedicato a questo cuore del cyberpunk. Chiudiamo qui l'argomento narrativa con la notissima descrizione del cyberspace fatta da William Gibson in *Neuromancer* (che ne ha proprio in quel libro coniato il nome):

> brillanti strutture di logica che si svolgevano nel vuoto privo di colore ... l'allucinazione consensuale che era la Matrice.[25]

[11] Rayl 62.
[12] Rosenthal 85.
[13] Pam Rosenthal traccia il paragone fra il racconto di Gibson e l'immaginario futurologico delle due etá.
[14] Giovannini 79. Giovannini riporta pure una buona bibliografia delle opere (sia in originale che in traduzione) di Dick, a pag. 80.
[15] Giovannini, 82.
[16] Laing 1985, 42.
[17] Fitting, 296-7.
[18] Fekete 398.
[19] Nixon, 230.
[20] La definizione é di Nixon 224.
[21] Nixon 230-1.
[22] Rosenthal 90; lo stesso concetto é anche ripreso da Whalen e Morris-Suzuki.
[23] Whalen 75; Nixon 230 sono tra gli esempi piú tipici.
[24] Gordon, in McCaffery 196.
[25] Gibson 1984, 5.

ZINES



La gente sta costruendo delle reti di comunicazione indipendenti dai Media, dal Governo e dall'Economia con le maiuscole ... fotocopie, computers e tariffe postali a prezzo contenuto ... hanno reso la pubblicazione di una zine piú facile che mai. E gli anni di Reagan, con la loro ereditá di una rete di sicurezza sociale a brandelli, hanno incoraggiato la gente a dipendere di piú dai propri talenti ed abilitá per qualunque cosa dalla sopravvivenza al divertimento ... non é piú inevitabile essere un consumatore passivo dei media. Chiunque puó essere un produttore![26]

Le zines cyberpunk discendono dalle fanzines punk. Una fanzine (contrazione di fan e magazine) é una rivista prodotta amatorialmente dai fans stessi, che puó trattare di svariati argomenti ma che comunque esprime il modo di vedere caratteristico del movimento nel cui contesto é stata prodotta. La piú famosa fanzine punk, *Sniffin'Glue*, esprimeva la caratteristica tendenza del punk all'autoproduzione e autogestione; abbiamo già parlato della famosa pagina che riportava tre accordi di chitarra con la dicitura "ecco un accordo, eccone altri due, ora andate a formare la vostra band".

Il sogno impossibile [del punk] é stato in primo luogo quello di abolire la distanza, e poi la differenza, fra artista e pubblico, fra l'attivitá dell'uno e la passivitá dell'altro.[27]

Lo stesso atteggiamento riappare nelle zines cyberpunk, cosí come la stessa enfasi iconoclastica e ribelle. Nei due decenni che separano le fanzines punk e la produzione odierna, le fanzines si sono moltiplicate e diversificate. Secondo Mike Gunderloy e Janice Goldberg esistono negli Stati Uniti almeno 10.000 testate diverse, sugli argomenti "subculturali più disparati, con un pubblico di milioni di lettori". Un mercato, ed una forza persuasiva, notevoli.

Se vogliamo risalire ancora nella genealogia delle zines, arriviamo alla produzione clandestina di pamphlet politici rivoluzionari, alle tipografie e ai ciclostili che tanta parte ebbero nelle opere di controinformazione e di opposizione. La differenza fra questi precedenti storici e le moderne fanzines è di natura tecnologica: la vera rivoluzione in questo campo è stata quella dell'introduzione di tecnologie sempre più efficienti e soprattutto economiche ed accessibili. Si pensi a quanto poco spazio possa avere il dissenso in un mondo senza ciclostili e fotocopiatrici e stampanti di computer. Non a caso, nella Russia sovietica le fotocopiatrici erano illegali, e possedute soltanto dai più alti funzionari di partito. In questo caso dunque la tecnologia svolge una funzione liberatrice, favorendo l'autogestione e l'attività creativa del singolo. Sembrerebbe un quadro idilliaco, come quello dipinto da molte voci nell'ambito cyberpunk; non si deve però peccare di ottimismo e non notare che c'è un lato negativo anche in questo proliferare tecnologico (anche il potere centrale dispone degli stessi mezzi, ed in quantità e qualità molto maggiore). Si commetterebbe lo stesso errore — in termi-

ni rovesciati — insito nell'atteggiamento prevalente di fronte all'avanzata tecnologica; quello di rifiuto, sospetto e demonizzazione. Asimov, un gigante della fantascienza classica, e un incorreggibile ottimista di fronte al futuro, ha battezzato questo atteggiamento "Sindrome di Frankenstein"; infatti la reazione unanime dei personaggi del romanzo di Mary Shelley, di fronte al mostro ed alla tecnologia che lo ha prodotto, è di irrazionale orrore ed incontrollabile repulsione. Atteggiamento persistente anche nel lettori, e nel pubblico in generale, fin dall'introduzione delle prime macchine; si pensi ai movimenti luddíti contro i telai meccanici nel primo ottocento.

Mentre la fantascienza "sociologica" è nel complesso incline alla denigrazione della tecnologia, che causa nei romanzi l'instaurarsi di molteplici spaventose distopie, il cyberpunk ha un atteggiamento diverso, più ambiguo ed articolato: la tecnologia, per quanto tiranna, fornisce sia i mezzi per instaurare un sistema tirannico che per combatterlo. Il tema dei pro e i contro della tecnologia, e della reazione ad essa, ritornerà e sarà discusso in maniera più approfondita nei capitoli dedicati agli utenti, alla fantascienza, e nella "**suite cyborg**".

Ritornando all'argomento principale, le zines attuali si dedicano agli argomenti piú disparati: politica, misticismo, salutismo, sesso, tecnologia. Si puó parlare di cyberpunk in senso lato, come spirito dei tempi che pervade tutte le zines; o restringersi alle pubblicazioni di fantascienza e tecnologiche. In ogni caso, la guida indispensabile a questo mondo é proprio Mike Gunderloy, egli stesso redattore di una zine e autore del libro *The World of Zines*; Gunderloy elenca 2400 pubblicazioni diverse, con una descrizione, una valutazione critica e gli estremi per richiederne l'abbonamento.

La stima di Gunderloy (10.000 zines) è probabilmente inesatta per difetto: egli infatti si limita a passare in rassegna le

pubblicazioni su carta; è in continuo aumento infatti il numero delle zines (ed anche di riviste ben più ufficiali e paludate) che sono presenti in forma elettronica nel cyberspazio di Internet o delle varie banche dati private. E'naturalmente ben difficile censire delle pubblicazioni di questo tipo, ma che il fenomeno sia ormai macroscopico lo dimostrano sia le dimensioni delle reti (solo Internet ha più di nove milioni di utenti giornalieri) sia il fatto che ormai anche le riviste scientifiche più serie pullulano nel cyberspazio.

Una pubblicazione diffusissima, *2600: The Hacker Quarterly*.[28]

Per essere una zine, ha una grande diffusione, è facile da trovare senza doversi avventurare nell'underground (è in vendita in quasi tutte le librerie universitarie), ha una grafica e una composizione di livello alto per il genere. Non presenta il cut-up, il collage delle fanzines punk, dallo stile grafico volutamente rozzo e "fatto in casa"; né le immagini fotocopiate, testi composti con le tecniche del collage o del ritaglio di lettere diverse dai giornali, la cosiddetta "ransom note" (il messaggio dei sequestratori). La grafica è molto povera, per non dire addirittura inesistente: articoli scritti fitto fitto e in caratteri proibitivi per i minori di dieci diottrie; niente figure se non l'occasionale foto in bianco e nero nella terza di copertina o qualche diagramma esplicativo. Il look punk è invece molto più marcato in zines meno diffuse e più esoteriche, e nelle zines italiane: collages, fotocopie, scarabocchi, fumetti; una minor specializzazione e settorialità dei soggetti, molta socio-politica (si mira a dare una visione del mondo coerente in chiave cyberpunk). Nel caso italiano, si pensi a *Decoder, la* zine per eccellenza, il motivo delle differenze è sicuramente ideologico; un richiamarsi più esplici-

to alle fanzines punk e ai proclami dei gruppi di estrema sinistra. Come già detto nell'introduzione, il cyberpunk italiano presenta molte meno ambiguità rispetto a quello americano, e si colloca in aree culturali più delimitate rispetto a quelle statunitensi (soprattutto quelle dei centri sociali autogestiti): dal movimento americano viene estratto tutto ciò che corrisponde all'ideologia dei gruppi subculturali nostrani, ed il resto viene criticato. Nell'introduzione all'antologia di testi politici *Cyberpunk*, curata dal gruppo che fa capo a *Decoder*, la diagnosi delle ambivalenze di alcuni autori è fatta con lucidità (Leary ne è la principale vittima); il testo incriminato viene quindi antologizzato con un caveat e la conclusione è in favore dell'ala del cyberpunk europea (soprattutto tedesca), quella più politicizzata, rivoluzionaria e sinistrorsa. Dopo anni di assorbimento passivo dei modelli esteri, grazie al nostro quasi inguaribile provincialismo, qualcuno riesce finalmente a interpretare e ad appropriarsi attivamente dell'importazione statunitense. Non a caso, a farlo sono proprio i teorici di discendenza punk, forti della loro norma di stravolgimento e ricezione attiva; e sempre non a caso, nel cyberpunk si parla molto di ricezione attiva dei messaggi portati a noi dalla tecnologia. Che poi lo spostamento sia verso la sinistra, non solo in Italia ma anche nel resto d'Europa è in carattere con la divergenza ideologica rispetto alla moderata, centrodestrista ed individualista America.

2600 ha però in comune con le sue antenate punk l'obbligatorio bianco e nero per ragioni di budget (solo la copertina è colorata), l'austerità e soprattutto il tono degli articoli: colloquiale, a volte irrispettoso, irriverente e contestatario. E'inoltre importante la collaborazione fra pubblico e redattori, il confondersi dei ruoli e del tradizionale binomio scrittore-attivo e lettore-passivo, secondo la tradizione punk. La redazio-

ne invita ad inviare articoli e foto, dedica amplissimo spazio alle lettere, e sponsorizza incontri periodici per i lettori; queste riunioni hanno luogo il primo venerdì del mese dalle 17 alle 20, per telefono o in persona (l'appuntamento viene dato in un luogo pubblico dove si trovano diversi telefoni a gettone). Per organizzare un incontro è sufficiente telefonare alla redazione.

Nel numero più recente a mia disposizione erano riportati gli indirizzi di svariate città americane e pure europee

Il pubblico cui *2600* si rivolge è quello degli hackers di tutti i tipi. E'un campo relativamente ampio, rispetto all'iper-specializzazione di certe zines; nonostante spesso il tono sia vagamente iniziatico e si irridano gli inesperti, alcuni degli articoli proposti sono per principianti o per non iniziati.Il numero più recente, quello della primavera 1993, riporta appunto un articolo "facile" sul come costruire con poca spesa e materiali casalinghi un decodificatore abusivo per la *pay tv* americana; altri articoli si rivolgono ad un pubblico più smaliziato; si trovano sempre sullo stesso numero le istruzioni per la costruzione di una *beige box* (una versione evoluta della vecchia *blue box* utilizzata per allacciarsi un maniera gratuita ed illegale alle rete telefonica), oppure una dettagliata descrizione del funzionamento dei telefoni cellulari, comprendente una lista delle frequenze su cui inserirsi per ascoltare o telefonare. "Consigli" di questo genere sono naturalmente semilegali o illegali. Eppure il periodico è regolarmente in vendita. Non si pensi ad una benevolenza generalizzata verso gli hackers; proprio lo stesso numero di *2600* si occupa delle famose vicende della Steve Jackson Games (SJG), la ditta produttrice di videogiochi i cui uffici sono stati recentemente chiusi e i computers sequestrati con l'accusa di avere partecipato ad operazioni di hackeraggio. La libertà di stampa è garantita in america da una legislazione estremamente favorevole, ma questa legislazione non si applica alle zines telematiche e alle BBS, poichè la legge

non ha ancora preso atto dell'esistenza dei media elettronici e del cyberspace. La conseguenza è un'anarchia ed una confusione punteggiate da repressioni spesso indiscriminate da parte dell'autorità. La storia della SJG è esemplare. Bruce Sterling, autore di romanzi cyberpunk, si è occupato di questa intricata vicenda sin dal suo inizio nel 89-90; ne ha poi tratto un libro. *The Hacker Crackdown*, che risale alle origini dell'hackeraggio e del *phone phreaking* per arrivare all'operazione *Sundevil*. I *phone phreakers*, vale a dire coloro che telefonano senza pagare, truffando le aziende telefoniche, sono nati con i telefoni stessi. Uno dei fenomeni più curiosi della preistoria dell'hackeraggio telefonico è la constatazione da parte della Bell (l'azienda dei telefoni americana) che non era possibile impiegare come centralinisti giovani uomini; essi non solo perdevano la pazienza con gli utenti, ma *approfittavano del sistema per giocare scherzi e fare telefonate gratis*. Il gruppo degli adolescenti maschi bianchi è esattamente quello che novera fra le sue file la stragrande maggioranza degli hackers odierni. Lasciando questa constatazione ai sociologi, si deve però aggiungere che un numero cospicuo dei phreakers telefonici "storici" sono donne. Quando i telefoni si diffusero in tutte le case e fecero la loro comparsa i telefoni pubblici, il fenomeno crebbe e raggiunse dimensioni tali da allarmare la Bell. I primi trucchi, semplici quanto i telefoni di allora, erano del tipo di introdurre nel telefono pubblico una moneta legata con lo spago, per poterla recuperare.

La Bell prese provvedimenti, puntando sulla sofisticazione degli apparecchi; provvedimenti regolarmente aggirati da qualche ingegnoso phone phreaker e poi diffuso agli altri proprio tramite il telefono. Ma la vera innovazione tecnica fu, in questo secolo, la meccanizzazione delle centraline. Per ovviare all'alto costo dei centralinisti, si pensò di sostituirli con delle macchine, più rapide ed economiche, anche in ragione dell'ingrandirsi della rete. Il centralinista serviva a collegare la linea

della persona che fa la telefonata e quella della persona che la riceve, regolando il traffico delle chiamate come un addetto agli scambi ferroviari. Egli eseguiva questa oerazione infilando e togliendo gli spinotti delle linee in un quadro, come si vede nei film americani d'anteguerra. Ma eliminare gli errori, le lentezze e i costi del sistema manuale non fece diminuire il *phreaking*; i *phreakers* impararono presto a sfruttare le debolezze della macchina; tipicamente la rigidità e la mancanza di immaginazione o intuito. Un ulteriore e recente passo avanti nella tecnologia (anni settanta-ottanta), l'introduzione di sistemi di software per le centraline di collegamento, rende il sistema ormai sempre più esteso e più intricato. Il senso comune vede con sgomento la formazione di reti di comunicazione sofisticate, temendone la degenerazione in strumenti di controllo. Il timore della degenerazione non è infondato, ma è pure inesatta l'equazione fatta fra maggiori dimensioni e maggior controllo. Una rete globale ed infallibile come quella di *1984* non è facilmente realizzabile proprio a causa delle sue dimensioni. Più un sistema è complesso, più si moltiplicano le possibilità di guasti o errori; inoltre, per usare una rete che controlla cinque miliardi di persone sarebbero necessarie, fra manutenzione, sorveglianza e repressione, almeno quindici miliardi di persone. Questi argomenti, anche se molto ottimistici e persino semplicistici (è sempre possibile controllarsi a vicenda), sono quelle degli aderenti alla EFF, la Electronic Frontier Foundation. Questa organizzazione libertaria vede l'allargamento, la democratizzazione e la regolamentazione della rete telefonica/cibernetica come propri obbiettivi. Essi vedono il cyberspazio come la nuova frontiera — la metafora principe per gli americani, che sfrutta la retorica del Mito Americano del duro, dell'individuo-pioniere; e questa Nuova Frontiera, come già il Far West, deve venire reso abitabile e migliore per tutti; questa impresa è l'esperimento più avanzato di contatto. ed interazio-

ne (interfaccia) fra uomo e macchina, che è notoriamente uno dei temi principali del cyberpunk Si deve notare che anche in questa organizzazione radicale è presente un alto grado di sentimento individualistico, con la metafora del cow-boy — la stessa della narrativa. Rivedremo la EFF proprio in connessione con la Steve Jackson Games, e si parlerà ancora dello sviluppo e dell'utilizzo del cyberspazio.

Il cyberspace è il luogo in cui ci si trova quando si è al telefono.[29]

Cyberspace, o cyberspazio, è un termine dai molteplici significati, a seconda che si stia parlando di fantascienza o informatica. Nel secondo caso, di cui ci occupiamo qui, la definizione di John Barlow (sopra) è genialmente semplice e sintetica. La rete telefonica, diventata informatica con i computer, è fatta di impulsi elettrici o fasci luminosi che portano le vostre voci disincarnate a contatto con altre voci disincarnate. Naturalmente, gli equivalenti informatici dei *phreakers*, gli hackers, non stettero tanto a domandarsi "dove" in realtà tutto questo avvenisse, ma si gettarono in esso a pesce. La figura dell'hacker — il navigatore solitario del cyberspazio, il cow-boy cibernetico — viene a coincidere con quella del *phone phreaker* in quanto per poter comunicare gratuitamente con altri hackers si deve ricorrere a trucchi da *phreackers*. Nascono le *blue boxes:* degli apparecchi elettronici che captano le frequenze degli impulsi sonori che svolgono le funzioni del centralinista e le riproducono per manipolare gli scambi, e quindi ottenere la linea gratuitamente. Naturalmente la AT&T, la compagnia telefonica per le chiamate interurbane a lunga distanza (la Bell originaria si è smembrata in AT&T, per i collegamenti fra regioni e stati; e piccole Bell locali, ciascuna diversa ed indipendente dall'altra), ha cercato

di porvi rimedio, perfezionando e raffinando il proprio software. Questo software ha però contribuito anche al perfezionamente degli hackers (e alle possibilità di errore insite nel sistema stesso). L'esempio tipico è quello dello UNIX; questo software è stato inventato dalla AT&T ma si è poi presto diffuso nelle università americane, dove si trovano i più abili hackers.

Ma l'hackeraggio non si limita alla truffa sulla bolletta telefonica: l'arte per eccellenza è quella di introdursi nel cyberspazio altrui; molte volte per curiosare, qualche volta per ricavarne dei profitti. (La manipolazione delle banche dati per ottenere numeri di carte di credito altrui è molto diffusa). Si sviluppa un circolo vizioso, esasperato dall'assenza di norme nel Far West cyberspaziale: le aziende proprietarie delle banche dati temono sempre di essere oggetto di incursioni e aumentano la sicurezza e la tutela; gli hackers reagiscono alla sfida e si adoperano per superarla. La situazione è andata avanti per molto tempo in questo modo, covando sotto la cenere. La crescita del fenomeno negli anni ottanta, e l'aumentare delle reazioni dei proprietari dei grossi sistemi attaccati dagli hackers hanno però rotto l'equilibrio. Il governo e la polizia hanno cominciato ad interessarsi degli hackers. La pressione contro la "navigazione libera" nel cyberspace è cresciuta: e l'attenzione ha purtroppo preso la forma della repressione più o meno indiscriminata. Sono cominciate le ricerche degli hackers, la confisca dei loro computer, o gli arresti, per la maggior parte della bassa manovalanza hacker; adolescenti pizzicati a comunicare gratis su BBS sparse per tutto il territorio americano, o a rubare numeri di carte di credito per comprare computers più potenti, o anche a tentare di alterare i propri voti sul computer della scuola. La polizia era e resta comunque gravemente svantaggiata dal punto di vista degli apparecchi, della tecnica e delle conoscenze (pare che solo l'1% del crimine telematico venga scoperto, e che di questo 1% solo il 15% venga perseguito).[30] Per ovviare a ciò, e date le

crescenti pressioni da parte delle corporations, per gli hackers di grossa taglia si è ricorsi al servizio segreto. Una sezione dell'FBI, il Bureau of Firearms and Narcotics, è stata messa in azione contro gli hackers. Nell'89 comincia l'operazione *Sundevil;* vale a dire una grossa retata di hackes, tesa ad estirpare il fenomeno sia decapitando gli alti papaveri della conventicola hackers — ritenuta una organizzazione criminosa organizzata — e di scoraggiare gli altri con una punizione esemplare.

Sempre nell'89, ma prima che l'operazione *Sundevil* si mettesse in moto (ha raggiunto la fase degli arresti nell'estate 1990), un hacker si introduce nel sistema della Bellsouth, una compagnia telefonica locale, e lo esplora. Alla fine decide di riportare un trofeo per provare di essere stato là (c'è competizione fra gli hackers), e copia uno stralcio di un regolamento per gli impiegati, che verrà chiamato "documento E911". Questo documento esiste anche in una versione su carta, che è disponibile al pubblico, e contiene banali informazioni sull'orario consentito per prendere il caffè alla Bellsouth. Purtroppo però *tutto* il software delle aziende è considerato proprietà privata e confidenziale (per riempire un vuoto legislativo, dovuto all'assenza di una regolamentazione analoga a quella per la stampa). Il nostro hacker dunque riporta a casa il documento e poi lo mostra in giro agli amici. I quali a loro volta lo mostrano ad altri amici. Per semplificare un processo molto complesso, una copia dell'E911 finisce in mano al redattore della zine *Phrack. Phrack* pubblica il documento come cattivo esempio di gergo burocratese. Nessuno può perseguire una rivista per la pubblicazione di uno stralcio di qualunque documento, secondo le leggi americane; l'emendamento sulla liberà di stampa è una legge molto garantista e liberale, che fra l'altro permette a *2600* di pubblicare istruzioni per infrangere la legge, o ad altri edito-ri di far uscire manuali riportanti le istruzioni dettagliate per la costruzione di congegni esplosivi. Però per il software la

questione è diversa. E dunque, un bel giorno del 1990, i servizi segreti, infiltratisi in una BBS, trovano il famoso documento E911 in possesso di un amico del primo hacker che se ne era impadronito; lo arrestano, la sua testimonianza permette di risalire a tutti quelli in possesso del documento. Ma la retata non si limita a questi. Poichè uno degli hackers in questione collaborava alla BBS *Illuminati*, riservata ai clienti della Steve Jackson Games (SJG), la ditta produttrice di videogiochi viene messa sotto sequestro ed incriminata, software e hardware vengono requisiti.

Le accuse sono quelle di furto di un documento segreto della Bellsouth (che però viene pubblicato e distribuito, su carta, dalla stessa Bellsouth, ed era già stato pubblicato da *Phrack*); della sua diffusione allo scopo di incitare col suo contenuto al sabotaggio informatico (il contenuto del documento, come abbiamo visto, è un regolamento di un ufficio); infine del posseso di altri documenti eversivi, come viene definito il gioco di ruolo *GURPS Cyberpunk* (scambiato per un progetto di hackeraggio!), che la ditta stava per porre in commercio. La Bellsouth chiede un risarcimento, fissando il valore di E911 in 79.000$. Il materiale sequestrato alla SJG viene danneggiato dagli agenti del servizio segreto, e la SJ Games non può ultimare e porre in commercio *GURPS Cyberpunk*[31] ed è anzi costretta a sospendere ogni attività. Steve Jackson si ritrova indebitato e privo di reddito, e deve licenziare i suoi otto dipendenti. Ma, mentre gli altri hackers non osano reagire (probabilmente anche per la coscienza sporca di alcuni), la Steve Jackson Games cita in giudizio i servizi segreti per avere ingiustamente sequestrato e danneggiato i propri computer, causando gravi danni economici e morali. Al momento della stesura di questo libro il processo non era ancora terminato e i beni della SJG non restituiti. (Il verdetto è comunque imminente e probabilmente sarà già stato emesso al momento dell'uscita di questo libro).

Il bilancio dell'operazione *Sundevil* è pesante per gli hackers, ma è proprio dalla vicenda della Steve Jackson Games che arriverà una inaspettata vittoria. L'opinione pubblica liberal si schiera a favore della ditta di videogiochi; in particolare alcuni ex-hippies californiani, ora quarantenni facoltosi e decisi. Essi offrono agli hackers e alla SJG appoggio, aiuto legale e finanziario per il processo; e soprattutto formano la EFF (Electronic Frontier Foundation), per difendere i diritti civili degli hackers accusati ingiustamente e fare sì che i diritti civili vengano "estesi al cyberspace", la Nuova Frontiera. *2600* offre una serie di reportages del processo alla Steve Jackson Games, che a dire il vero brilla per vivacità e salacia più che per obbiettività. L'impegno e la passione non mancano nella rivista, che necessariamente preme perchè un verdetto favorevole alla Steve Jackson creerebbe un precedente, e sarebbe dunque un passo avanti verso la regolamentazione liberale per il cybespace cercata dalla EFF.

note

[26] Gunderloy, introduzione.

[27] Laing 1985, 82.

[28] 2600 Editorial Dept., P.O.Box 99, Middle Island, NY 11953-0099
Tel. 001-516-751-2600 Fax 001-516-751-2608
E-mail (internet): 2600@well.sf.ca.us

[29] La definizione è di John Barlow, paroliere dei *Grateful Dead* e membro della EFF. E'stata riportata da *Mondo 2000*, a pag.78.

[30] Stima riportata da *Decoder*, v.2 p. 127.

[31] Steve Jackson Games, PO Box,18957, Austin TX 78760.

La devianza subculturale è allo stesso tempo resa "spiegabile" e svuotata di senso in scuole, tribunali e media, nello stesso momento in cui gli oggetti "segreti" dello stile subculturale sono esposti per ogni dove ... lo stile diviene adatto al pubblico consumo.[32]

Le zines sono un mezzo di comunicazione molto importante, quello più vicino agli hacker, ed anche il più attivo politicamente.

Il cyberpunk però si esprime tramite vari mezzi di comunicazione di massa, come ogni subcultura che si rispetti. Il meccanismo per cui una subcultura si fa strada nei media segue il già citato schema di Raymond Williams (capitolo sul punk): prima essa è presente solo in circoli ristretti, e ancora molto distante dalla cultura "ortodossa"; si tratta di un movimento emergente.

Man mano che le idee, l'estetica e lo stile si diffondono ed interessano una ampia fetta di popolazione, tentendo di farsi dominanti, scatta il meccanismo di assorbimento tramite l'assimilazione, la banalizzazione e la neutralizzazione della carica rivoluzionaria delle idee stesse. Nel caso del punk, abbiamo fatto l'esempio delle magliette strappate: da scandalo e provocazione, esse sono diventate una moda per tutti, e vendu-

te nei grandi magazzini. Lo stesso processo si verifica naturalmente nel cyberpunk, movimento che è ormai in circolazione da almeno una decina d'anni, e che viene ad essere sempre più noto al grosso pubblico. La stampa mainstream sta prestando molta attenzione al fenomeno, sia in America che in Italia e nel resto del mondo. I quotidiani dedicano articoli quasi ogni giorno alle meraviglie della scienza ed alle gesta degli hackers.

Il tono è generalmente di reverenza mista a timore, e il movimento viene mitizzato, promettendo meraviglie fantascientifiche gonfiate; oppure banalizzato, etichettando tutta una serie di maniferstazioni esteriori come cyberpunk, e quindi svuotando di significato il messaggio e disinnescando la visione del mondo del movimento stesso. Dopo l'iniziale interesse, questa tattica porta alla lunga alla delusione, al disinteresse ed al discredito del pubblico. Un recente esempio in ambito vicino al cyberpunk è quello dell'intelligenza artificiale.

Questa branca dell'informatica è stata, tra gli anni settanta ed ottanta, caricata di aspettative esagerate dai media (le macchine intelligenti! L'uomo sostituito!), e quando i risultati immaginati non arrivarono, o furono al di sotto delle aspettative, l'intero progetto di ricerca fu screditato, perdendo uomini e finanziamenti e acquisendo la brutta fama di una cantonata scientifica. Lo stesso processo si sta verificando per altre tecniche, anche queste legate al cyberpunk: la realtà virtuale e gli ipertesti (di questi ultimi si parlerà nel capitolo ad essi riservato). La realtà virtuale viene fatta passare per un fatto ormai compiuto, confondendo realtà e narrativa cyberpunk. L'equivoco è grosso. La realtà virtruale è il tentativo, fatto con l'aiuto del computer, di ricreare una realtà artificiale che possa essere scambiata per quella vera. Fino ad adesso si è riusciti a realizzare una simulazione audio-visiva; tridimensionale ma ancora piuttosto rudimentale. Essa è fruibile tramite un casco con occhialoni. Ad essa si aggiunge una parzialissima imitazione di

movimento e di interazione con l'ambiente visivo; con un pesante guanto collegato al computer si possono muovere degli oggetti visivi virtuali. La maneggevolezza è peggiore di quella di un mouse, e la senzazione tattile inesistente. L'obbiettivo ideale sarebbe quello di fornire ai sensi dell'individuo una simulazione abbastanza convincente di realtà da ingannare il cervello, come nel caso della realtà "reale". Al momento il senso maggiormente coinvolto è l'udito (si pensi agli impianti di alta fedeltà), e poi la vista. Si sta procedendo anche per il tatto, allestendo sul modello del guanto delle tute complete e progettando dei congegni per simulare la pressione degli oggetti contro il corpo. I problemi maggiori sono quelli per il tatto ed il gusto (non c'è ancora nessun sistema per simularli col computer), e per la quantità di informazioni da gestire in una simulazione completa. E' intuibile come una realtà virtuale efficace possa essere di grandissima importanza: addestramenti sicuri; gestione di ambienti pericolosi; rappresentazione chiarificatrice di problemi; soprattutto, la realtà virtuale è indispensabile per realizzare un ambiente cyberspaziale "materiale" del tipo di quello descritto in *Neuromancer*. Al momento però la realtà virtuale è ancora nella primissima infanzia, e le applicazioni possibili limitate ai videogiochi: tuttavia i quotidiani si dilungano sulle meraviglie della realtà virtuale odierna, confondendo progetti con realizzazioni. Tipicamente, *Il tagliaerba*, film di fantascienza ispirato alle tecniche di realtà virtuale, ma realizzato con della "banale" grafica computerizzata, viene gabellato per una seduta di realtà virtuale all'interno del cinema.

Altrettanto allarmistico è il tono degli articoli spesso dedicati agli hackers: si pensi alle ondate di panico create dall'annuncio di nuovi supervirus sparsi da hackers per pura malvagità. Gli allarmi sono spesso falsi (si pensi all'atteso virus "Michelangelo", una montagna che ha partorito un topolino); non mancano però i casi di virus sicuramente sparsi dagli hackers. L'esempio

principe è quello del virus sparso da Robert Morris, studente a Cornell, nel 1988; Morris avrebbe costruito un programma autoreplicante che infesta i computers e li fa ingolfare — lo stesso meccanismo di un virus "vero". Lo scopo di questa creazione sarebbe stato puramente sperimentale, una motivazione da hacker; un orgoglioso tentativo di dimostrare la propria potenza informatica. Purtroppo il virus scappa di mano a Morris, e si diffonde di università in università, fino ad invadere e bloccare l'intera gigantesca Internet per diverso tempo, producendo problemi considerevoli a tutti gli utenti. Il virus di Morris era comunque relativamente innocuo, poichè non alterava né software né hardware, a differenza di altri recenti e micidiali virus; ed era pure indiscriminato, sempre a differenza di altri virus. Non si sa con certezza chi abbia inventato e diffuso i primi virus, né perché; non mancano però gli esercizi di dietrologia sfrenata. La caccia all'untore si focalizza variamente sui servizi segreti di vari paesi; su gruppi eversivi anti-tecnologici; sulle case produttrici di software (per impedire la diffusione di copie pirata — veicolo di virus — dei loro prodotti); sulle forze dell'ordine e di governo (per instaurare un clima di paura e sospetto e favorire il controllo e la repressione dell'uso di computers).

Non manca l'informazione più accurata che cerca di delineare un quadro obbiettivo della situazione, ma il taglio e la lunghezza di un trafiletto di giornale spesso non riescono a dipingere una realtà complessa come quella del cyberpunk. I servizi dei settimanali sono più estesi, ma propongono una versione dall'esterno, datata e semplificata: nel numero dell'8 febbraio 1993 il settimanale americano *Time* ha dedicato la copertina e un lungo servizio al cyberpunk, proponendo una versione confezionata, corretta ma superficiale del movimento.

[Il cyberpunk] è un modo di vedere il mondo che combina

un'infatuazione per strumenti high-tech, ed un disprezzo per i loro usi canonici.[33]

Che l'interesse per il cyberpunk sia diffuso ormai a tutti i livelli lo dimostra il fatto che esso ha preso piede fra i fumetti, grande serbatoio di cultura più o meno di massa. Persino Superman, l'archetipo dell'eroe americano e difensore dei tradizionali valori della nazione, si è trovato a fare i conti con il cyberpunk. Nei numeri successivi alla morte dell'uomo d'acciaio assistiamo alla sua reincarnazione in quattro entità diverse, una delle quali è un cyborg ed un'altra un super-punk/hacker. Un fumetto più "colto", sebbene sempre parte della casa editrice di Superman, la DC Comics, è *The Hacker Files;* fra gli autori c'è il noto scrittore cyberpunk Lewis Shiner, ed il fumetto ha forti connotazioni ideologiche e politiche.

L'esempio migliore, nel campo del cyberpunk, della conversione dello stile in moda è forse la rivista *Mondo 2000*. Questa rivista si colloca a metà strada fra le zines ed il rotocalco; patinato, ricco di nomi famosi, propone una "enciclopedia del cyberpunk" alla moda. Si occupa di moda, musica, cinema, ed assomiglia ad una versione alternativa di settimanali come *King* o *Moda*.

[Mondo si occupa di] realtà virtuale, *wetware*, afrodisiaci d'alto bordo, vita artificiale, paganesimo tecno-erotico, ed altro, [sotto l'etichetta di] new edge.[34]

Il radicalismo chic di *Mondo 2000* riporta interviste ai guru del movimento cyberpunk e del postmodernismo (altra corrente à

la page), i padrini ex-hippie trattati nel capitolo dedicato agli utenti; Timothy Leary, Jean Baudrillard, il gruppo di EFF. Pure la grafica è di una stravaganza alla moda — imita in modo piuttosto efficace un ipertesto. Si tratta di un accorgimento grafico già usato da grossi nomi come Jacques Derrida (altro guru postmoderno); sistemare sulla stessa pagina due testi diversi e variamente dipendenti l'uno dall'altro, divisi orizzontalmente o verticalmente, in modo che si possano leggere sia insieme che in successione. Per avere un esempio concreto potete andare avanti in questo libro fino alla **Suite Cyborg** (l'ultimo capitolo), e che è stato organizzato allo stesso modo.

Scorrendo l'indice di *Mondo 2000* ci troviamo di fronte alla rassegna dei mezzi di comunicazione cyberpunk: cinema, musica, moda, costume. Ad esempio, i titoli dei film cyberpunk citati da *Mondo* sono *Blade Runner, Tron, Videodrome, Brazil, Terminator, Robocop, Max Headroom*. Ma come si stabilisce se un film è cyberpunk?

Il denominatore comune potrebbe essere l'iconografia tetra di decadenza urbana mutuato sia dal punk che dalla letteratura cyberpunk. Le pellicole sono tecnologiche sia nell'ambientazione che nelle loro stessa produzione, ricca di effetti speciali e di sofisticate tecnologie computerizzate. Ricorrono in essi i temi del rapporto uomo-macchina, della realtà virtuale, della distopia del futuro postindustriale. Il legame con la letteratura è evidente soprattutto nel film più noto, *Blade Runner*. Abbiamo già detto che esso è stato tratto da un romanzo di Philip K. Dick (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*). In realtà il film ed il libro sono molto diversi sia nella trama che nell'ispirazione: Ridley Scott (il regista di *Blade Runner)* scende a patti con la logica hollywoodiana, calcando la divisione buoni-cattivi, che nel libro è molto più sfumata. Il finale viene addolcito e trasformato prima in *happy end* poi lasciato in sospeso. Si deve precisare, a proposito del film, che esistono due diverse versioni: la prima

è stata alterata in fase di montaggio per adeguarla ai gusti del grande pubblico americano, la seconda (da poco riproposta nei cinema) è invece la versione originale voluta dal regista. Le differenze sono essenzialmente due: l'abolizione della voce fuori campo di Deckard che commenta l'azione, e l'improbabile finale bucolico-pubblicitario. La voce non era stata aggiunta per citare Chandler e l'atmosfera dei gialli anni '40 (sebbene raggiunga questo scopo), ma per il timore dei produttori che la vicenda senza spiegazioni risultasse ostica allo spettatore americano. Indubbiamente le magnifiche immagini dell'inizio sanno commentarsi da sè, e che la vicenda sia all'indizio confusa aumenta la suspence; il parlato comunque non deturpava la pellicola come invece faceva il tremendo picnic finale di Dekcard e Rachael, ripescato da qualche fondo di magazzino della produzione pubblicitaria di Scott. La versione "d'autore" lo elimina, come elimina il contentino salva-tutto della programmazione speciale di Rachael che allunga il breve arco vitale dei Nexus-6 in uno di lunghezza umana. Deckard e Rachael fuggiranno comunque insieme, anche se lei è destinata a morire nel giro di pochi anni. Come si diceva in un altro film, "domani è un altro giorno".

Il romanzo è a sua volta diverso dal film; ha maggiore ampiezza il tema distopico e quello mistico. Dopo un rovinoso conflitto modiale che ha distrutto tutti gli animali del pianeta, la religione-filosofia-ideologia è stata sostituita dal Mercerismo, un surrogato del pensiero liberal americano con una forte dose di misticismo: la salvezza consiste nell'innalzarsi ad un livello di consapevolezza superiore tramite la contemplazione e la cura degli ultimi esemplari di animali — o in mancanza di essi con dei surrogati artificiali, indispensabili socialmente data la funzione di status symbol degli animali stessi. Intanto dietro le quinte il mondo è regolato da grandi multinazionali che fanno il buono e il cattivo tempo, con l'aiuto della polizia e del

disinteresse per la situazione indotto dal misticismo Merceriano. E quello del surrogato è il tema angoscioso che pervade il libro; angoscia per la fine dell'umano sostituito dall'androide; angoscia per la fine della vita animale e vegetale sostituita con automi; e l'angoscia maggiore è quella di non saper distinguere gli uni dall'altri. Dick anticipa in modo straordinario questo tema cyberpunk, e le sue conclusioni sono — a differenza di quelle di Donna Haraway, (si veda la **Suite Cyborg**) del tutto negative e sconsolate. Come in un incubo Deckard è destinato a scoprire la falsità di tutto ciò che gli sembrava reale; a vedere la distruzione perpetrata dall'artificiale ai danni del reale; ma soprattutto a non poter più scoprire la differenza fra reale ed artificiale. lo stesso lettore si ritrova alla fine affogato in un mare di irrealtà; Rachael il replicante si rivela capace di umana crudeltà gettando dalla cima di un grattacielo la capra (vera?) di Deckard; la storia d'amore con Deckard non ha buon fine; ed egli si ritrova con un rospo finto e la moglie Iran, prigioniera di una macchina induttrice di emozioni. Deckard (ed il lettore) è ormai circondato dal falso, con il dubbio che TUTTO sia falso, e con la certezza di non essere più capace di distinguerlo dal "vero" (quando il cardine del suo mestiere era proprio questa capacità).

Ma i prestiti letterari, sebbene ampiamente rimaneggiati, di *Blade Runner* non finiscono qui. Uno dei motivi per cui il film ha uno status di culto e costituisce un riferimento mitico e visionario (oltre che per la parte visuale, che riassume gli stilemi del genere cyberpunk) è la vastità dei suoi riferimenti culturali. Il situazionista/cyberpunk Downham[35] si dilunga su di essi, con delle annotazioni suggestive. Ecco profilarsi i già noti Chandler ed il film noir; Kafka come ispiratore della metropoli cyberpunk; gli scacchi di Tyrrell (il creatore dei replicanti) che replicano in piccolo la partita fra umani e replicanti; Joseph Conrad per metaforizzare il crescere del rimorso e quindi della coscienza in

Roy Baty, il capo degli androidi; La strana attrazione fra Deckard e gli androidi è ricondotta a più che un rapporto omoerotico Deckard-Baty; risale per Downham a "un rituale selvaggio", lo scontro/attrazione fra vita e macchina; infine l'influsso fondamentale del Romanticismo visionario:

Il vero centro esistenziale del film, Roy, che è gigantesco, enorme, esistenziale, morente, incorpora un amore che può uccidere . Roy Batty [sic] usa una quasi-citazione di Blake per presentarsi:

Gli angeli cadono fieramente; tuoni cupi
Intorno alle spiagge, bruciano col fuoco dell'Orco.[36]

Roy Batty è un visionario blakeiano, guidato a compiere gesta di incredibile grandezza nietzschiana, perché incarna il dolore del mondo.[37]

Troviamo, ancora in un altro versante, gli stessi temi cyberpunk: il superomismo nietzschiano; la trasformazione della nacchina ariana e perfetta degli anni cinquanta in un organismo inquietante, a metà fra umano e non; così inquietante che dopo aver quasi vinto il proprio avversario, ma non il proprio destino, si rassegna ad entrambi. E forse con questo gesto ha vinto perché ha dimostrato di possedere l'umanità che non gli era riconosciuta. Questo punto è però particolarmente ambiguo se viene confrontato con il libro, dove l'arrendersi all'ineluttabilità della sorte è per Deckard proprio il segno più odioso dell'incapacità emozionale dei replicanti.

Il fuoco oscuro era svanito; la forza vitale si ritirava da lei [Rachael], come egli [Deckard] aveva visto fare così spesso da altri androidi. La classica rassegnazione. L'accettazione meccanica ed intellettuale di quello che un organismo genuino — con due miliardi di anni di pressione a vivere ed evolversi che

lo premono — non avrebbe mai potuto accettare. **"Non sopporto il modo in cui voi androidi vi arrendete"**[38].

Un altro segno di contraddizione del cyberpunk risaltante in *Blade Runner*, è il suo tardoromanticismo. Abbiamo già incontrato il termine a proposito di *Neuromancer* (che lo eccheggia anche nel titolo); il cyberpunk narrativo è imbevuto di eroi-ribelli-perdenti-Altri, sulla falsariga dell'eroe satanico dei Romantici. Sia in *Neuromancer* che in *Blade Runner* il protagonista è solo, ha perso l'amore vero, combatte una lotta impari, dove il confine bene-male è incerto. Il problema è che nell'ambito degli studi culturali molti vedono nel cyberpunk il definitivo superamento del Romanticismo.

Il linguaggio cyber va verso il superamento del terreno romantico ... Il soggetto romantico vibra di una tensione malata, la tensione verso l'identità e la globalità storica, verso l'Aufhebung, il superare conservando. Entro la sfera cyber la sensibilità romantica è abrogata.[39]

Ritorneremo al Romanticismo nella Suite Cyborg. Per adesso lasciamo il cinema come l'ennesimo punto interrogativo in questa navigazione del cyberpunk, e dedichiamoci alla musica.

Musicalmente, cyberpunk è una mutazione [punk] in chiave politica del genere del rock alternativo-industriale basato sulla tecnologia. Pervaso dai suoni dell'eletronica europea, è un tipo di rock seriamente aggressivo ed affilato come un rasoio[40].

Nel capitolo dedicato al punk, avevamo descritto la situazione musicale del periodo punk. Dopo la banalizzazione del punk

la scena era stata percorsa da un movimento di carattere conservatore; una ripresa dello stile soft nella musica e nel look per i cosiddetti New Romantics inglesi; i rimasugli del punk che si tramutavano nel dark (corrente minoritatia e nichilista, non in grado di contrastare l'appiattimento del mercato), mentre le etichette indipendenti venivano nuovamente riassorbite da quelle più grandi, o si evolvevano in esse. La tecnologia più spinta rientrava nella musica, con l'avvento dei sintetizzatori a rimpiazzare le chitarre, e le classifiche erano di nuovo invase da gruppi fatui pensati per le adolescenti. Questo panorama stagnante, simile a quello degli anni precedenti il punk, dura per quasi tutti gli anni ottanta, fino all'arrivo dall'America nera del rap, l'hip hop e la musica acid-house. La premessa fatta nell'introduzione di non lanciarsi ad etichettare come cyberpunk qualunque cosa si muovesse è particolarmente valida qui: mentre il punk è un movimento controculturale nato in ambito musicale, per il cyberpunk la culla è narrativa-tecnologica-ideologica. La musica è contorno, estrinsecazione dello stile derivante dalla visione del mondo in chiave cyberpunk. E'dunque improprio parlare di musica cyberpunk; è più corretto dire "musica dei cyberpunk", ed elencare le correnti preferite e maggiormente sentite affini dal cyberpunk stesso. Alcuni gruppi sono spesso citati come cyberpunk, ma è in realtà più semplice ricondurli alla musica techno: Cassandra Complex; Clock DVA, Ministry e Skinny Puppy; John Zord; i Front 242 dal Belgio; i Laibach della ex-Yugoslavia; i tedeschi Can.

In generale, è gradita la rabbia e l'aggressività punk e del rock duro; l'uso alternativo della tecnologia di marca sperimantale; ma anche l'hip hop e l'acid-house, che derivano in ultima analisi dalla disco music a suo tempo tanto denigrata. Una struttura semplice con soli due o tre accordi ed il rifiuto del melodico (punk); gli esperimenti di avanguardia rock (Velvet Underground, Throbbing Gristle, Cabaret Voltaire, Sonic Youth,

Psychic TV; l'inclassificabile Nina Hagen) e quelli "colti" (John Cage, Brian Eno, Philip Glass, Laurie Anderson, Pierre Boulez, l'IRCAM, Jon Hassel, Holger Czuckay, Karlheinz Stockhausen).[41]

L'uso dell'elettronica e del rumore (post)industriale (Einstürzende Neubauten, Hafler Trio, Kraftwerk, Nine Inch Nail, Pelican Daughters, Zoviet France; McLaughlin per la DNA music; Negativland; John Oswald, The Shamen; Edgard Varèse, Iannis Xenakis); la politicizzazione (punk-reggae, e per il rap: Afrika Bambaata, beastie Boys, Digital Underground, Ice Cube, Ice-T, Public Enemy, Queen Latifah). Il ripescaggio degli anni settanta con la moda, la psichedelia e la disco music ripropongono l'eterno dualismo fra le due anime del cyberpunk: duro e contestatario ma anche hippie entusiasta.[42]

La moda giovanile e la musica sono sempre state legate. Al recupero degli anni settanta e dell'avanguardia tecnologica corrisponde uno ripescaggio estetico, tramutato in vera e propria "moda cyberpunk" sulle pagine patinate di *Mondo*. Troviamo gli imperativi estetici e controculturali del punk, come il fai-da-te e della sovversione d'uso (utilizzare un oggetto per uno scopo diverso da quello per cui è stato creato. Per esempio, le spille da balia infilate nelle guance dei punk); un pastiche postmoderno di citazioni della moda disco; tecnoabiti fantascientifici che assomigliano ad una versione acida del design futuristico degli anni '50 alla Gernsback. Naturalmente la sovversione è già arrivata alle "boutiques cyberpunk californiane", doverosamente elencate da *Mondo 2000* (Ameba, Anarchic Adjustment, Housewares, X-BERLIN) e ha pure messo su una rivista di moda, dall'azzeccato nome FAD.

Il recupero culturale si verifica anche nel campo delle droghe. Le sostanze stupefacenti sono ereditate da entrambi i rami della genealogia cyberpunk: la preferenza punk per le anfetamine (ricorrenti nella narrativa cyberpunk), e l'uso delle sostanze psichedeliche di radice hippie sono sintetizzate nelle cosiddette "smart drugs", le "droghe intelligenti" il cui effetto dovrebbe essere quello di potenziare l'intelligenza, l'acutezza, l'immaginazione e l'apertura mentale. Questi preparati artificiali sono molto recenti (molti di essi non sono ancora stati dichiarati illegali da tutte le nazioni, e si possono tranquillamente ordinare per posta dall'Inghilterra); frutto delle più avanzate conoscenze delle neuroscienze, promettono un effetto personalizzato ed estremamente preciso: miglioramento dell'intelligenza, dell'energia, della funzione sessuale o di quella immaginativa. In mancanza di dati certi e di statistiche sugli effetti a lungo termine ci sono utenti che si offrono come pubblici "assaggiatori" e sperimentano queste nuove sostanze, descrivendone con accuratezza gli effetti e i difetti nella migliore tradizione medico-scientifica (Freud sugli effetti della cocaina, Hoffman e Leary per ll LSD). *Mondo 2000* riporta alcuni di questi saggi-assaggi, e una lista particolareggiata di *smart drugs* completa di tutti i particolari per venirne in possesso. Sulle droghe le avanguardie sono spesso divise: molti raccomandano l'uso di sostanze psicotrope per aprire le "porte della percezione"; altri diffidano e sono scettici. Non ci sono aperti sostenitori delle cosiddette droghe pesanti. La decisione è personale, soprattutto nel caso di persone od enti in posizione di poter suggestionare un pubblico minorenne, come accade agli scrittori cyberpunk. Mentre gli scritti di William Gibson sono sempre imbevuti di droghe, soprattutto anfetamine, Bruce Sterling dichiara "non mangiare la roba che ti viene data dicendoti che diventerai più furbo. Diventerai soltanto più povero"[43].L'atteggiamento prevalente

nel cyberpunk incoraggia comunque l'antiproibizionismo e lo sperimentalismo; un po'per il fascino della trasgressione un po'come ulteriori supporti potenzianti il corpo, sulla scia della droga più grando che è il computer.

Questo atteggiamento non va confuso con quello — simile — tenuto dalla *New Age*, grande sostenitrice di una scienza altra rispetto a quella ufficiale; quindi all'uso terapeutico di sostanze non riconosciute dalla farmacopea, o persino di apparecchi elettronici. La disciplina *New Age* del bio-feedback si basa proprio sull'uso di apparecchi capaci di registrare i mutamenti dell'organismo, per cercare di cambiarne i processi. Si trovano in commercio in California apparecchietti che registrano la frequenza delle onde eletromagnetiche del cervello, per controllare i propri tentativi di rilassamento o autoipnosi; proiettori di colori la cui lunghezza d'onda dovrebbe rilassare, e mille altri gadgets. A parte la gigantesca operazione commerciale che si nasconde dietro a questo tecnomisticismo, e a tutta la scena post-hippie, è rinvenibile la tipica strategia *New Age* di contrapporsi alla scienza ufficiale ed allo stesso tempo di piratarne i trucchi. La neuropsichiatria fa da tempo largo uso di sostanze psicoattive o dell'elettroshock; ma mentre queste sono demonizzate e ritenute dannosissimi strumenti di controllo sociale, pratiche equivalenti vengono vendute dai *New Agers* a dieci volte il prezzo ufficiale, in quanto "medicina alternativa" Confessi chi non ha pagato un'enormità per qualche beverone dimagrante di erbe varie; e pure chi non è stato invogliato a comprarsi un "oscillatore ad onde multiple che dà euforia e migliora l'umore"[44] — magari senza pensare che si sottoporrebbe ad un piccolo elettroshock. Si batte sul tasto della "naturalità", facendo leva sugli istinti antitecnologici hippie, come se quello che è naturale non potesse mai fare male. Anche il curaro e la cicuta sono perfettamente naturali, ma nessun *New Ager* si sognerebbe di prepararcisi una tisana. Tutto sommato a

questo salutismo dell'ultima ora è preferibile la vecchia sregolatezza di chi si rimpinza, coscientemente, di cose che fanno male ma che sono molto divertenti. E poi, dove andrebbero a finire i propositi rivoluzionari di questi psichedelici, una volta resi perfettamente felici dall'oscillatore ad onde multiple? Non è solo la cultura egemonica a poter avere intenzioni di controllo sociale.

note

32 Hebdige, 130.
33 L'articolo è firmato da Philip Elmer-Dewitt, p. 59.
34 Mondo 2000, 3.
35 Antologia Cyberpunk di *Decoder*, 71-94..
36 William Blake, *America: A Prophecy*. Stanza 11, v.1-2.(pagina 95 ediz. Penguin New York 1988.) La citazione esatta è:
Fiery the Angels rose, & as they rose deep thunder roll'd
Around their shores: indignant burning with the fires of Orc
(gli angeli **sorsero** fieramente; tuoni cupi
intorno alle spiagge, bruciano col fuoco dell'Orco)
37 Antologia Cyberpunk di *Decoder*, 92.
38 Dick 1968, 151.
39 Berardi 1992b, 10.
40 Rayl, 60.
41 *Mondo 2000* dedica dei servizi alla musica alle pagine 94-105; 136-9; 150-3.
42 In ambito italiano abbiamo un fenomeno particolare e specifico; l'uso del rap/reggae cantato in dialetto. Si può parlare qui di fiancheggiamento più che di identità: i movimenti di molte *posse* e *bands* si svolgono in ambienti contigui al cyberpunk italiano (centri sociali autogestiti ad esempio) e aspirano entrambi alla controculturalità.
43 Citazione riportata su Time Magazine dell'8 febbraio 1993, p. 64.
44 Ne parla Anthony Basset nell'antologia cyberpunk di *Decoder*, 195-202.

IPERLINGUE

I gruppi underground — le subculture — si possono distinguere dalle culture indipendenti per la loro abitudine di riferirsi continuamente alla cultura madre. L'underground deve per sua natura mantenere una costante membrana di auto-differenziazione ... L'underground digitale, che si specializza in informazione, dipende massicciamente dalla lingua per distinguersi ... si fa largo uso di parodia e presa in giro.[45]

Il cyberpunk nutre un interesse particolare per l'informazione e la sua gestione, ritenendola il bene principale della società postindustriale. Fra i tipi di informazione una posizione molto importante è quella tenuta dal linguaggio. Tutte la subculture hanno un proprio gergo, che svolge una doppia funzione; sia di identificazione ed appartenenza per i membri del gruppo che di esclusione degli altri.

Con uno pseudonimo si vive due volte. Si rimette l'orologio all'ora zero, si proclama la propria indipendenza di fronte ad uno stato civile utilitario imposto dall'esterno, dalla reminiscenza di un'epoca chiusa.[46]

A partire da "hacker", che nell'inglese standard significa "sgobbone; esecutore di lavoro duro e malpagato" abbiamo tutta una serie di parole gergali tratte dai fumetti, dalla cultura

popolare, dalla tecnologia, o composte di acronomi e conii. Oltre che il lessico, anche l'ortografia è sovvertita; tutte le "f" diventano "ph" per analogia con "telephone", come in *phone phreaking;* si tenta una scrittura più fonetica, di derivazione gergale. Non esiste una dettagliata indagine sociolinguistica dell'idioma cyberpunk, ma soltanto elenchi di termini. Ecco un dizionarietto cyberpunk minimo.

BBS, Bulletin Board System, una rete pubblica di computer dove gli utenti possono comunicare tra di loro tramite la postaelettronica.

Blue/red/beige box, letteralmente scatola blu/rossa/beige. Ne esistono anche di altri colori. La blu è un oscilloscopio, usato per imitare le frequenze usate dalle centraline telefoniche automatiche in modo da ottenere la linea senza pagare; la rossa imita il suono che fa il gettone cadendo e che fa aprire la linea; e le altre sono differenti tecnicamente ma hanno lo stesso scopo

Datacops, o Turing Police. Termini rispettivamente reali e narrativi per riferirsi alle forze dell'ordine dispiegate contro gli Hackers. Alan Turing era lo scienziato che fra l'altro elaborò sia il principio matematico per cui funzionano i computers che un test per stabilire se si sta comunicando con un umano o una macchina. Le sue ricerche portarono alla realizzazione di un computer in grado di simulare alla perfezione uno schizofrenico, e di imbrogliare il Turing Test. Probabilmente Dick prese da questo fatto l'idea dei replicanti come equivalenti di un umano schizofrenico, in grado di far fallire tutti i test.

Handles, modo di dire gergale pre-cyberpunk che indica eventuali titoli nobiliari aggiunti al nome, ma che viene usato dagli hackers per indicare il soprannome usato nell'hackeraggio; gli stessi handles sono tipici (*Doomsday Legion,* Legione del Giorno del Giudizio; *Knight Lightning,* Cavaliere Fulmine; ecc.).

Flame. Accade spesso che nelle comunicazioni telematiche ci

sia un'escalation della violenza verbale ed espressiva. Il fenomeno è ancora sotto lo studio di psicologi e linguisti; in gergo le ingiurie si chamano *flames*, e dare in escandescenze è detto *flaming*.

Modem. L'apparecchio che permette di collegare il proprio computer alla rete telefonica, e quindi di entrare nel cyberspace.

Phone phreaking è l'azione di usare il telefono gratis mediante trucchi vari.

Rodents, roditori, un termine dispregiativo per i non-hackers (si veda il capitolo utenti per questa contrapposizione estrema).

Sysop, che indica colui che gestisce una BBS;

Zaibatsu. Le corporazioni-clan familiari che gestiscono le grandi aziende giapponesi. Molto usato da Gibson.

Si noti che l'italiano usa le stesse parole, e sono rari i casi di formazioni italiane (cyberspazio è fra le poche). Il filo americanismo linguistico è un tratto cospicuo delle controculture giovanili, che hanno sempre ricalcato i fenomeni sociali d'oltreoceano.

Crescente integrazione tra dominio semiotico e dominio economico, in quanto la produzione diviene sempre più completamente produzione di segni, ed in quanto l'emissione-ricezione-interpretazione dei segni assume sempre più un valore di tipo economico ... L'inflazione invade il mercato dei segni producendo l'effetto hype: sovraccarico di segni portatori di significato sempre meno decodificabile perchè il tempo di ricezione si fa sempre più stretto e spasmodico[47].

Si parla molto di ipertesti in questo periodo, e purtroppo spesso a sproposito.

note

[45] Sterling, *The Hacker Crackdown*, 75.
[46] François Coulon, 108.
[47] Berardi 1992a, 10 e 11.

CYBERSPACE & UTENTI

Abbiamo finora parlato del cyberspace in vari contesti, dando delle spiegazioni parziali o sintetiche; è giunto il momento di parlarne in modo compiuto. La parola cyberspace significa cose diverse a seconda del contesto. Se si sta parlando della tecnologia odierna e si vuole spiegare che cosa è in essa il cyberspace, la cosa migliore è ricorrere alla geniale definizione di Barlow, che è già stata data ma che riproponiamo qui.

Il cyberspace è il luogo in cui ci si trova quando si è al telefono.[48]

In altre parole, il cyberspace è costituito dalla rete telematica che connette tutti i computer sfruttando la rete telefonica, e con cui idealmente dovrebbe coincidere. I ritardi e gli impedimenti sono notevoli (anche negli Stati Uniti ma soprattutto in Italia dova le sistuazione è incomparabilmente più arretrata sia tecnologicamente che organizzativamente), ma pure i progressi. Il numero totale di modems nel mondo è calcolato a 17 milioni e mezzo, e va sicuramente aumentato poichè sono evidentemente contati solo i modem "legali" e le connessioni autorizzate. Si deve inoltre pensare che un modem e un computer possono essere usati da un intero nucleo familiare. Il numero totale di utenti è impressionante. Si calcola che la sola Internet,

la rete che serve principalmente le università e la ricerca, abbia nove milioni di utenti al giorno, allacciati a tre milioni di computers. Altre reti sono ad esempio CompuServe (250.000 utenti on line 24 ore su 24), BIE, Prodigy o GEnie. Interessante la piccolissima WELL[49] (Whole Earth 'Lectronic Link) di soli 7.000 utenti ma molto interessante poichè è la rete della rivista omonima, legata alla EFF[50], ed è frequentata da artisti, attivisti, giornalisti e scrittori. Citiamo altre reti e BBS più modeste ma dedicate alla scena cyberpunk: Echo[51]; The Meta Network[52]; MindVox[53]; PeaceNet/EcoNet[54] (pacifisti/ecologisti); FutureCulture[55]; Computer Underground Digest[56]; The Cyberden[57]; Illuminati[58] (la BBS della Steve Jackson Games); Mindvox[59]; Swagland[60]; Temple of the Screaming Electron[61]; The Void Black Crawling Systems[62]. (Attenzione: molte di queste sono a pagamento).

I problemi incontrati nello sviluppo delle reti cyberspaziali sono principalmente di ordine legale e politico (questioni di proprietà e di gestione); si deve poi ricordare che tecnicamente siamo nella prima infanzia dell'era informatica. Un buon paragone è quello con il telefono;. all'inizio della sua diffusione la rete non era sviluppata, le tecnologie primitive, i costi alti ed il possesso del telefono riservato ad una maggioranza privilegiata. Oggi, lo stesso è vero per il computer; i prezzi, sebbene in continua discesa, non sono alla portata di tutti; la tecnologia deve ancora evolversi, la rete organizzarsi. In questo senso, gli hackers hanno festeggiato la recente elezione del presidente Clinton, non tanto per simpatia con la politica o il personaggio, ma poichè il suo vice presidente, Albert Gore, si sta adoperando per potenziare il cyberspace e renderlo più sfruttabile ed accessibile, soprattutto moltiplicando i nodi della rete e velocizzando il passaggio di informazioni. (Ma con cautela; ricordando che come si è detto nel capitolo precedente, troppa informazione sfavorisce la comunicazione). Il nome ufficiale è quello di "data

highways", superstrade di dati, ma sempre di cyberspace si tratta.

La subcultura hacker ha comunque eletto il cyberspace a proprio habitat, ed è a partire da essa che l'estrapolazione fantascientifica ha ampliato la definizione di cyberspace. In *Neuromancer* di Gibson il cyberspace è una specie di quarta dimensione in cui si entra con tutta la mente tramite una evoluzione del nostro computer/modem/dispositivo per la realtà virtuale, chiamati *deck;* nel cyberspace si vive, ci si sposta con la perfetta illusione che esso abbia realtà fisica, mentre il corpo giace dimenticato da qualche parte, ed è chiamato con disprezzo *meat*, carne, dai cow-boys nel libro. La simulazione della realtà fisica in *Neuromancer* richiede naturalmente l'intervento di tecniche iperraffinate di realtà virtuale (abbiamo già visto come quelle odierne siano di ben più modesta efficacia). Sempre nel libro, troviamo anche un surrogato ricreativo del cyberspace, il *simstim* (simulatore-stimolatore), una specie di ipertelevisione, che trasmette vicende romanzesche delle quali l'utente si trova a far parte fisicamente ed emotivamente; egli sviluppa una dipendenza che lo porta ad astrarsi completamente dalla realtà e che lo posta a disinteressarsi del mondo, ormai governato dalle grandi multinazionali, autrici del *simstim* e padrone del cyberspace. Come abbiamo detto a proposito delle droghe, anche il cowboy del cyberspace è dipendente dal proprio deck, e non può fare a meno di collegarsi (al punto da andare completamente alla deriva se ne viene privato, come accade a Case in *Neuromancer*. Mentre però al cowboy nel cyberspace è possibile condurre una vita attiva compiendo azioni che si riflettono nel mondo "reale", aggirando le barriere e i divieti imposti dalle corporations, nel *simstim* ci si deve limitare al passivo seguire sceneggiature altrui. Il Simstim è probabilmente ispirato al *Penfield Mood Organ* in *Do Androids Dream...?* di Dick. Questo apparecchio cambia a proprio

piacimento gli stati d'animo di chi lo usa (ricordate il famoso "oscillatore ad onde multiple"?); la moglie di Deckard è dipendente da esso, e lo usa per vivere una realtà affettiva addomesticata. Sia il Mood Organ che il Simstim sono la realizzazione del peggior incubo tecnologico connesso con la realtà virtuale. Come già per la televisione, infuria la polemica; da una parte coloro che ritengono la nuova tecnologia un mezzo più raffinato di tenere un'intera popolazione in una passiva e beata schiavitù, disinteressata alla realtà o addirittura incapace di distinguerla dalla simulazione; dall'altra gli ottimisti sul potenziale liberatorio ed istruttivo dei nuovi mezzi. Jaron Lanier, uno dei creatori e studiosi di realtà artificale, è naturalmente di quest'ultimo parere.

> Potrebbe diventare una metatelevisione capace di rendere la gente completamente stupida. Il mio punto di vista è che sarebbe pericoloso e potrebbe determinare un blocco definitivo del pensiero immaginativo ... la realtà virtuale può divenire un congegno per la comunicazione generale, non una strada solitaria verso il solipsismo. Quel che [vorrei] creare è un nuovo tipo di telefono, non di televisione.[63]

L'interattività è certamente importante; mentre la televisione — non interattiva — è sempre stata centro di polemiche, il telefono — interattivo — è stato pacificamente accettato da tutti. Non è tuttavia sufficiente: sia il cyberpace che il simstim sono interattivi, eppure uno è molto più abbrutente dell'altro. La differenza è probabilmente dovuta al fatto che nel cyberspace assistiamo alla sovversione d'uso, mentre ciò non avviene col simstim.

Ritornando alla realtà attuale, e semplificando un dibattito lungo ed articolato sui mezzi di comunicazione di massa; da

una parte si deve considerare che l'allargamento al grande pubblico di tecnologie così potenti come TV e, nel futuro, della realtà virtuale offre la possibilità di migliorare il livello culturale ed intellettuale del singolo e della collettività e di realizzare una società più libera e democratica (abbiamo fatto l'esempio per le zines dei benefici indotti dall'avanzata tecnologica nel campo tipografico). Dall'altra, l'uso sbagliato o repressivo dei media può avere gravi conseguenze; il pubblico può essere addormentato e schiavizzato dal mezzo; le possibilità sono tanto più concrete quanto più forte sarà l'interesse dei produttori di tale mezzo verso il controllo sociale.

Le macchine che conosciamo sono macchine inventate e prodotte nell'ambito di un preciso modello economico e di precise esigenze, quelle dell'impresa capitalistica. Una macchina usata al di fuori di una logica capitalistica potrebbe essere una macchina *diversa*.[64]

Il cyberspace odierno è un tipico esempio della sovversione di un prodotto di massa in una creazione popolare, realizzata mediante il suo uso deviante e parodico. La distinzione essenziale fra popolare e di massa presuppone il concetto, fondamentale nell'ambito degli studi culturali, della distinzione nei fenomeni culturali fra testo (o prodotto), produttori e fruitori (o utenti). Questa distinzione è stata fatta piuttosto di recente, e il suo contributo alla chiarezza dell'analisi è indispensabile; essa deve sempre essere tenuta presente. "Popolare" è dunque un prodotto creato dagli utenti (ex-novo, o a partire da un prodotto preesistente); "di massa" è invece un prodotto realizzato dai produttori, in quanto distinti dagli utenti, e che viene proposto o imposto a questi ultimi. Il cyberspace/rete telefonica è iniziato come un prodotto di massa; costruito dalla compagnia tele-

fonica (spesso in regime di monopolio) e rivolto ai cittadini al fine di comunicare ma soprattutto a quello di pagare la compagnia per il servizio reso (oppure dai militari per i loro scopi : in questo caso il prodotto è poi ricaduto nell'ambito civile). I produttori nel mondo di oggi sono per la maggior parte le grandi industrie, i militari o il governo (nonostante il mito americano del *self-made man*), e il loro motivo nel creare prodotti è economico o politico. In contrasto, l'uso fatto dagli hackers e dai phone phreakers è popolare; il prodotto viene manipolato dagli utenti non produttori ed il suo uso (e quindi il motivo dei produttori per crearlo) sovvertito. L'obbiettivo principale dichiarato dagli hackers è quello di democratizzare la conoscenza, che nelle loro migliori intenzioni dovrebbe essere illimitata e gratuita. I valori della maggioranza degli hackers, in quanto studenti o esponenti delle controculture, sono basati sulla condivisione delle informazione, quindi opposti all'etica della segretezza e della proprietà privata delle informazioni tipica dei creatori originari della rete. Proprio questo aspetto "politico"del cyberpunk è uno degli elementi che legano più strettamente questo movimento al punk.

Riposizionare e ricontestualizzare i beni di consumo, sovvertire i loro usi convenzionali ed inventarne di nuovi [è il legame fra punk e cyberpunk].[65]

Quella degli hackers che diffondono virus per puro sadismo, come abbiamo visto del capitolo dedicato ai media cyberpunk, è probabilmente un'ipotesi inesatta; la quantità e la varietà dei virus fanno pensare a origini diversificate, e pare difficile accettare che il fine sia solo quello di divertirsi. Se sui virus il dubbio rimane, ci sono altre azioni che vedono sicuramente degli hackers impegnati nel sabotaggio. Fra i vari esempi di

manipolazione del sistema che Sterling propone in *The Hacker Crackdown*[66], c'è n'è almeno uno le cui intenzioni paiono certe.

Nel 1990 un hacker tuttora non identificato ha copiato una parte del software segreto della Apple, per la precisione una parte che controlla la gestione dei colori sul desktop. Come è noto la Apple non ha mai concesso la licenza per la riproduzione dei propri computers; il software rubato dovrebbe essere coperto dal più grande riserbo. Il ladro è evidentemente riuscito a penetrare nel *sancta sanctorum* cyberspaziale dell'azienda, e rappresenta per essa un pericolo estremo: ma non è tutto.

L'hacker ha spedito il pezzo di software a tutti i concorrenti commerciali della Apple. La forza del colpo vibrato è stata molto attutita dal fatto che il pezzo di software non era sufficiente a carpire alla Apple alcun segreto di rilievo; si può parlare di azione dimostrativa, di un avvertimento alla Apple e a chiunque altro dell'estrema vulnerabilità di un sistema tanto complesso. Poichè i furti non si sono ripetuti, il sabotaggio è stato esclusivamente simbolico e dimostrativo, contribuendo fra l'altro alla causa della EFF e a diffondere fra il grosso pubblico la questione dello status e dell'uso del cyberspace.

Potremmo parlare di contestazione "non-violenta", condotta come le battaglie di disobbedienza civile degli anni settanta; o anche di "schock effekt". Questo termine è utilizzato da Brecht per caratterizzare l'attività artistica rivoluzionaria, mirata a scioccare e sconvolgere il pubblico, in modo da comunicare il proprio messaggio sovversivo sia concettualmente che formalmente. Questo avveniva nel Dada con delle performances caotiche ed aggressive; nel punk con l'urlo e la musica "stonata"

Certamente l'ignoto hacker ha prodotto un grave shock alla Apple. Sia nel caso di una protesta "non violenta", che in quello ipotetico di attacchi selvaggi tramite i virus, dobbiamo comunque chiederci se ci troviamo di fronte a dei singoli o ad un gruppo organizzato, e quali siano le sue/loro motivazioni. Nel

caso particolare della Apple, alcune voci indicano l'autore addirittura nei fondatori della Apple stessa (Jobs e Wozniak) o in qualche hacker libertario a loro vicino. Ciò spiegherebbe sia come essi abbiano potuto facilmente infrangere un sistema di sicurezza così massiccio, sia come mai il gesto sia stato solo dimostrativo. I due ex-hackers, estromessi dall'azienda da loro formata e scontenti della sua trasformazione in multinazionale, avrebbero potuto vendicarsi, senza però causare veri danni al brevetto e quuindi al loro stesso reddito. Sono ipotesi di pura dietrologia, come nel caso dei virus, e data l'efficienza della polizia informatica, destinate a rimanere dubbie. In altri casi di sabotaggio informatico si è riusciti invece a rintracciare (ed arrestare) i responsabili. L'antologia di Decoder riporta il caso dei T.V. Assassins californiani[67]: questo gruppo di hackers ha ripetutamente creato delle interferenze nei programmi televisivi, facendo apparire materiale prevalente osceno durante le trasmissioni di maggior ascolto. Molti altri singolarmente o in gruppo li hanno imitati, facendo perdere miliardi in investimenti pubblicitari e scioccando il pubblico.

Casi simili si sono verificati in Europa; stavolta l'azione, sia pur mantenuta rigorosamente legale, ha condotto a dei risultati più concreti; ci stiamo riferendo soprattutto alle attività della Chaos Computer Club di Amburgo[68], che ha condotto una vera crociata contro il progetto elaborato dalle poste tedesche nel 1984 (guarda caso!) di censire i tedeschi ed organizzare una banca dati associata ad un sistema governativo di posta elettronica. Preoccupati per la limitazione delle libertà individuali che il progetto a loro giudizio implicava, gli anarchici del CCC hanno condotto una serie di raid nelle banche dati esistenti di aziende e banche. La refurtiva, vale a dire l'ottenimento di informazioni riservate, carte di credito, numeri di conti correnti, non venivano utilizzati; gli hackers si limitavano a rispedire al mittente ciò che avevano trovato nel cyberspazio, dando la

maggior pubblicità possibile al fatto che le banche dati erano evidentemente vulnerabili e suscettibili di abusi da parte di criminali veri o dello stesso stato. A causa delle pressioni dell'opinione pubblica, convinta dall'azione del CCC, il progetto di censimento informatico è fallito.

A giudicare dalla casistica, pare che i gruppi europei siano più organizzati ed ideologizzati, mentre gli hackers statunitensi paiono a volte goliardici o privi di un obbiettivo definito a parte quello del disturbo. Questo fatto sarebbe coerente con l'immagine maggiormente individualista e genericamente libertaria associata al cyberpunk americano, e con quella maggiormente precisata come orientamento politico del movimento europeo.

Il quadro può sembrare imbevuto di idealismo ed impegno, ma non è così. c'è ambiguità nella posizione degli utenti, sia per ragioni ideologiche e anche per pura disonestà. Una minoranza di hackers/phreakers vuole infatti ottenere vantaggi personali (furto di numeri di banche di credito, danni teppistici); anche se si nasconde dietro il movimento politicamente conscio degli hackers è in realtà avverso al sovvertimento, poichè con esso verrebbero a cessare le condizioni attuali che gli permettono di esercitare il suo guadagno. L'inchiesta dell'hacker di *2600* (nel capitolo sulle zines) indica che i disonesti sono in effetti una minoranza, e i meno hackers degli hackers. Non è l'hackeraggio che li rende disonesti; è semplicemente usato come mezzo, ed allo stesso modo questi utenti potrebbero rapinare case o commettere atti vandalici. Un caso limite è quello di St.Vitus e Kid Thalidomide, una coppia di hackers di Minneapolis che si divertono a vantarsi con la giornalista Julie Caniglia. Punk nel look e nel nichilismo, sono due homeless che vivono di espedienti telematici. Odiano gli hackers tradizionali degli anni '50; gli hippies; gli idealisti; i "venduti", come loro considerano i

redattori di *Mondo 2000,* troppo hippies, troppo radical chic, e falsi hackers; la generazione degli anni ottanta dediti al guadagno e creatori della recessione; in breve, arrabbiati neri contro tutto e tutti. La giornalista è dovutamente impressionata e versa il suo piccolo obolo alla demonizzazione del cyberpunk:

I cyberpunk non si fanno scrupoli nel danneggiare, distruggere, o approfittare dei dati su cui mettono le mani. Prole sprezzante degli hackers, considerano l'etica "guardare e non toccare" dei loro padri come totalmente cretina. "Una della cose che ci differenziano dagli hackers è che essi dicono che l'informazione è potere. Noi diciamo che **il potere è potere**" dice St.Vitus "**Anch'io voglio informazioni, ma le voglio perchè mi portino a qualcosa. Vogli farci soldi, voglio farmi uno status, voglio ottenere cose. Voglio muovermi, voglio farvi a pezzi, voglio distruggere — voglio costruire le mie cose**" ... St. Vitus sta cercando di organizzare quello che annuncia come il primo "**electronic riot**": un piano da realizzarsi a livello nazionale nei confronti di vari istituti creditizi. **E'l'azione più succosa da perpetrare ai danni dell'America delle corporations. E'fantastico ... come una bomba atomica!**"·[69]

St. Vitus e Kid, sebbene ultraventenni, si comportano da adolescenti (nella suite cyberpunk si tratta dell'adolescenzialità del cyberpunk); il loro "Anarchy in Minneapolis" è composto di vero e di falso. E' vero che essi hanno snocciolato alla giornalista il di lei numero di carta di credito e la storia bancaria della sua famiglia; non è detto però che siano così abili nell'hackeraggio. La maggior parte di queste informazioni sono ottenute per telefono, tramite il cosiddetto "social egineering"; l'arte di manipolare e far fessa la gente con le parole. Qualunque sia la loro abilità effettiva, è però abbastanza chiaro che essi possono

far danni (si vantano di sapere tutto sui virus, . Il loro livello di coscienza ideologica è certo più alto di quello del quattordicenne che passa dai videogiochi a scrivere "sono un hacker e sono nel tuo computer" nei files altrui; sa però francamente di obsoleto spauracchio punk, e anzi puzza quasi di Sogno Americano, sia pur nelle condizioni disperate in cui St. Vitus e Kid vivono come homeless e squatters (voglio soldi, voglio status, voglio cose, voglio costruire; e più oltre dichiarano di avere fondato una zine, Cybervision, che sono convinti li renderà "huge", di enorme successo). Fra l'altro, se ce l'hanno così tanto col sistema, perchè vogliono aver successo? Perchè si fanno intervistare e spifferano nome e indirizzo della zine? Non è difficile immaginare che anche l'FBI legga i giornali e che voglia far loro una visitina per parlare dell'"electronic riot".

Ma chi sono e quanti sono allora, i veri hackers?

Molti critici fanno notare che il protagonista di *Neuromancer*, Case, appartiene alla seconda categoria piuttosto che alla prima; ed è vero che ci sono hackers critici verso la narrativa cyberpunk.

Ma quanto consci sono gli hackers? e quanto organizzati?

La potenza e la perfezione del cyberspace nella fantascienza rivela come questa creatura della tecnologia informatica abbia già acquisito statura mitica — tanto che viene chiamata Matrix, matrice, che è poi un sinonimo della parola utero. Il cyberspace, come una enorme madre di ghiaccio, avvolge gli uomini, e può proteggerli ma anche soffocarli. Il rapporto fra la narrativa cyberpunk, il mito e al subcultura è stretto: la Matrice non è una sfocata e bizzarra fantasia, ma una precisa estrapolazione utopica/distopica. L'anticipazione narrativa si unisce alla realtà. Il cyberspace, lo spazio dietro lo schermo, è un traguardo di importanza epocale per la storia umana, e la narrativa cyberpunk la sua metafora esplicativa e utopica. La tecnologia informatica ha portato e porterà a cambiamenti epocali della nostra civiltà:

è ormai parere unamine che siamo passati ad una nuova fase; dal capitalismo al postcapitalismo (o postfordismo), dal moderno al postmoderno, dalla predominanza dell'industria alla predominanza del terziario. Come abbiamo già detto, la narrativa cyberpunk non è una semplice fantascienza di avventura, ma uno specchio deformante della nostra socientà informatica, di un panorama socio-culturale già incarnato oggi dalla subcultura cyberpunk. Non c'è soluzione di continuità fra la tecnologia del cyberspace odierno, il suo uso innovativo e controculturale da parte del cyberpunk e il mito disseminato dalla narrativa. Non si pensi che accordare lo status di un mito al cyberspace sia esagerato: Micheal Benedikt, in veste di storico e futurologo, si propone questo scopo, e per sostenerlo ha raccolto una varietà di saggi e racconti che uniscono ilcyberspace di oggi, di ieri e di domani in un grande mito dell'umanità. Benedikt individua nei saggi da lui scelti quattro diverse prospettive culturali, quattro diverso modi di porsi di fronte al cyberspace ed interpretarlo. Esso viene visto come il punto d'arrivo di discipline ed intuizioni del passato; il compimento mitico di profezie culturali; il punto di incontro fra evoluzione, filosofia e fantascienza. L'uomo ha nei secoli percorso un cammino di ricerca, di esperienza e di creazione culturale, che culminerà nel pieno sviluppo del cyberspace. Prima viene una visione del cyberspace nel contesto dall'antropologia e della mitologia; dai primi miti edenici e dell'aldilà siamo arrivati a comcepire la quarta dimensione, l'Altrove, come cyberpazio. Le raffigurazioni culturali ed artistiche sono prefigurazioni e approssimazioni del vero e proprio cyberspace futiuro. Lo stesso percorso viene seguito nell'ambito delle teorie della comunicazione, dove il concetto di rete si è evoluto e oggi sta per sfociare nella rete totale del cyberspazio. Benedikt ritrova il cyberspace anche nell'architettura; stavolta si tratta di vedere l'architettura come il tentativo di costruire un'ambiente che

circondi l'uomo e che si adatti a lui. Il labirinto in particolare, oggetto mistico di varie epoche e culture è una efficace evocazione del cyberspace che riesce a riunire l'aspetto architettonico, quello mitico (si pensi al Minotauro), quello artistico e persino quello matematico, il quarto del libro. La matematica e la geomertia, scopriamo, altro non sono che tentativi di raffigurare la dimensione spaziale e concettuale; e il cyberspace l'evoluzione dello spazio cartesiano. Il determinismo ed il finalismo di Benedikt possono non piacere, o la sua "reductio ad cyberspazio" può apparire semplicistica; ma rimane il fascino mitico che egli riesce a conferire al cyberspace legandolo al peso della storia e della cultura umana.

Come Shangri-la, come la matematica, come ogni storia mai cantata o narrata, una specie di geografia mentale é esistita nelle menti viventi di ogni cultura, una memoria collettiva fatta di allucinazioni, un territorio comune di figure mitiche, simboli, regole e veritá, posseduto e attraversato da tutti coloro che hanno preso confidenza con esso, e tuttavia libero dai confini del tempo e dello spazio fisici. Quello che é cosí eccitante oggi é che culture tecnologicamente avanzate . . . siano sull'orlo di realizzare quell'antico spazio e di renderlo sia visibile che oggetto di democrazia interattiva[70] (Benedikt 3).

Affrontiamo adesso il cyberpunk a partire dagli utenti. Sebbene abbiamo già accennato a molte delle tematiche nei capitoli precedenti, affronteremo qui una trattazione organica del problema dell'identità e dell'ideologia dei cyberpunk, letterari o informatici. La suddivisione in blocchi di questo libro segue un metodo auspicato da molti sociologi e studiosi dei fenomeni culturali[71]: non solo una suddivisione in fenomeni verificantisi in diversi media, ma una distinzione,all'interno del fenome-

no, fra produttori, testi e consumatori culturali. L'attenzione maggiore è stata finora rivolta ai testi, intendendo con testo tutta la gamma di manifestazioni prodotte dal fenomeno culturale stesso: abbiamo dunque parlato dei romanzi, del cinema, dei mass media. Questo capitolo è invece orientato verso i produttori e i consumatori culturali del cyberpunk (e vedremo come a volte essi coincidano, contribuendo all'ambiguità che abbiamo già detto essere la connotazione principale del movimento).

Si noti che questa suddivisione contiene un'altra definizione di subcultura (vedi capitolo sulla fantascienza); un fenomeno culturale si può considerare una (sub)cultura unitaria quando si realizza attraverso svariati media e possiede un pubblico, un testo e dei produttori.

Abbiamo già parlato dell'operazione *Sundevil*, e del ruolo della EFF. La radice della fondazione nasce dall'ambiente della controcultura californiana degli anni sessanta-settanta. Non è a caso che di parli di cyberpunk come un fenomeno controculturale; che viene inteso come più che subculturale, in quanto non si limita a contrapporsi alla cultura standard ma le si oppone e la combatte. Le stesse persone che negli venti anni fa avevano tentato di cambiare — e avevano in qualche misura cambiato — l'America, adesso si riaffacciano. I padrini hippies del cyberpunk sono dunque Mitch Kapor, l'inventore del programma Lotus, così chiamato in omaggio alle sue simpatie per il buddhismo; il già citato John Barlow, paroliere dei *Grateful Dead* e uomo d'affari di successo; John Gilmore (Sun Microsystems); persino Steve Wozniak e Steve Jobs, i creatori della Apple alla fine degli anni sessanta (la abbandonano, in pratica cacciati via, verso metà dei settanta); nonchè il papà dell'LSD Timothy Leary. Tutte queste persone hanno in comune un passato di hippie ed un presente di successo nel mondo del capitalismo

più di avanguardia; questo è a mio parere un altro fattore importante da considerare quando si parla di ambiguità del cyberpunk. Gli ottimisti inneggiano allo spirito indomabile di questi anticonformisti di ferro, passati indenni attraverso l'orgia consumistico-reazionaria degli anni ottanta e del reaganismo, e che ora escono dai nascondigli per l'ennesima battaglia. Ma ritorneremo ancora sull'argomento.

Un altro serbatoio di idee e talenti è stato lo YIP (Youth International Party), un'organizzazione politica pacifista e anarcoide, l'ala più politicizzata del movimento hippie. Anche se da tempo disciolto, lo YIP è stato ripescato dai *New Agers*, e i *New Agers* sono a loro volta connessi con il cyberpunk. Si può dire che il *New Age Movement* sia l'evoluzione della controcultura degli anni sessanta-settanta. Spentosi l'entusiasmo popolare per i figli dei fiori, essi si sono rintanati in California; molti si sono perduti, molti altri hanno rinunciato e si sono inseriti nella società "normale", ma altri ancora hanno fatto tesoro delle novità soprattutto tecnologiche, ed eccoli riemersi insieme ai computers. Una rivista tipica dell'ambiente *New Age* naturista-ecologista-progressista, primo sponsor e propagandista della EFF (gran parte della redazione è fra i soci fondatori della Fondazione), è la *Whole Earth Review* (WER).

I New Agers sono bianchi, ricchi, non di un solo ceto sociale — si sentono minoranza avanguardista (però anche paranoica).

Non si deve però pensare che il cyberpunk sia l'araba fenice della pace e amore hippie risorti dalle proprie ceneri. In prino luogo, abbiamo visto l'importanza del punk nel cyberpunk; ed è nota l'antipatia dei punks per i figli dei fiori (secondo i punk, ragazzini borghesi viziati che giocano alla pastorella come Maria Antonietta). Non casualmente, ci ritroviamo di nuovo di fronte a due instanze contrastanti a stretto contatto; l'attrito che

ne deriva è una causa fondamentale di ambiguità. I New Agers non sono i cyberpunks, anche se potremmo chamarli con l'abusato termine di compagni di strada. C'è anche, oltre che l'apprezzamento, delle critiche verso di essi. In particolare preso di mira come obsoleto è l'atteggiamento hippie e New Ager verso la macchina; la diffidenza e il rifiuto sono ben lontane dall'amore quasi morboso del cyberpunk. Anche la loro visione del mondo è a volte legata a modelli ormai consunti. (Andrew Ross, nel suo ottimo libro, *Strange Weather*, illustra in maniera dettagliata la visione del mondo dei *New Agers*). La *New Age* è uno strano miscuglio di vecchio e di nuovo. Le sue radici sono nel movimento hippie, ma anche nelle pseudoscienze misticheggianti del diciottesimo e diciannovesimo secolo (spiritualiamo, mesmerismo, teosofia,...) e prima ancora dai metodi della magia ed alchimia. L'ideologia *New Age* contesta la scienza e la tecnologia "ortodosse", ma le rimpiazza con delle parascienze e dottrine che ricalcano i metodi e il vocabolario della scienza contestata. Il desiderio è quello di togliere il monopolio della scienza agli scienziati e restituirla a filosofi e umanisti (cioè ai New Agers stessi), ma in realtà non ci si stacca dai suoi modelli concettuali; si nega la scienza ortodossa perchè artificiale ed errata, ma invece di passare al relativismo culturale si conferisce status di naturalità alla pseudoscienza, facendo quini convivere la fobia tecnologica con uns scienza alternativa. (Si capisce perché dei New Agers anti-tecnologici si ritrovino a braccetto con Yippies, hackers e cyberpunk).

Il punto debole del pensiero *New Ager*, è che l'accento è posto sul combiamento interno, spirituale; di modo che le circostanze esterne, dal metodo scientifico alla struttura sociale ed economica restano invariate, ed in ultima analisi non si ha un cambiamento efficace. Timothy Leary cerca di eliminare invecchiamento e morte tramite la manipolazione del DNA da compiersi tramite autoipnosi, e si dice rivoluzionario; in realtà, tolto il

metodo "psichico", egli è uguale ai genetisti che giocherellano col DNA, magari per migliorare la razza. Il vero cambiamento, dice Ross, che ci viene imposto dalla natura stessa del nostro ambiente terrestre, che è limitato. Rendersi conto di questi limiti, e cessare di propugnare un'espansione — esterna o interna — dell'umanità, è l'obbiettivo rivoluzionario al giorno d'oggi. In quanto al dottor Leary, sarebbe meglio che si domandasse dove potrebbero trovar posto tutti gli uomini una volta resi immortali e non-biodegradabili come i sacchetti di plastica (a meno che egli non intenda tenere per sè il segreto dell'ipnosi salvavita: fatto forse meno catastrofico come impatto ambientale, ma molto più preoccupante da quello politico).

L'ambiguità dell'interpretazione dell'orientamento New Age, hippie ed anche cyberpunk, oltre che nella nostra vicinanza e nella velocità dei cambiamenti, risiede nell'ambiguità dell'individualismo (soprattutto americano) in assenza di una sinistra che postees far leva negli anni 80 (non ha sviluppato una ideologia del personale, individuale, che era ed è preminento), il suo posto è stato occupato dall ' individualismo new ager e cyberpunk. Sono a sinistra rispetto a Reagan, (non è difficile), ma condividono l'individualismo con la destra. I radicali americani, i libertarians, in nome appunto di questo individualismo, sposano a volte posizioni tipiche della destra come il laissez-faire in economia. L'anarchia di chi vorrebbe eliminare lo stato più avere due diverse direzioni, convenzionalmente designate destra e sinistra. E'così che l'individualismo diventa egoismo, paranoia, diffidenza.

A proposito dell'atteggiamento della New Age verso la tecnologia, si deve però fare un distinguo. Mentre la maggioranza del movimento studentesco si metteva in urto con i primi hackers, ritenendoli servi dell'apparato militare che all'epoca

combatteva in Vietnam, una minoranza si interessava al potenziale eversivo delle nuove macchine "pensanti". La stessa minoranza che, connessa con la musica, (si veda il capitolo sulla musica) era quotidianamente a contatto con le più moderne tecnologie — sì, proprio quei gruppi psichedelici e progressisti che tanto stavano in odio al punk. Il circolo è vizioso. Ritorniamo sempre sugli stessi temi fondamentali e vi troviamo una grande duplicità. Non ci si deve stupire ricordando l'ibridità del cyberpunk.

Gli hackers veri e propri però non sono ex figli dei fiori, ma ragazzi molto più giovani, e che fra i loro padrini riconoscono sia queste figure genitoriali emblematiche (Kapor, Barlow, Leary...) che i fratelli maggiori del MIT fra gli anni cinquanta e sessanta. La ricaduta degli avanzamenti tecnologici stimolati dalla seconda guerra mondiale provoca negli anni cinquanta il balzo che porta ai computer. Luogo di elezione di questi progressi è il MIT (Massachussets Institute of Technology, di Cambridge, MA). Il ristretto gruppo di scienziati e studenti che si occupano del neonato computer intuisce le potenzialità del mezzo, e le sue implicazioni politiche, e se ne innamora. E' proprio al MIT che nasce la parola "hacker". Esso indicava proprio questi studenti secchioni ed entusiasti, goffi, impacciati e malvestiti, che si dedicavano al loro amato computer. All'epoca la programmazione non era uno scherzo, e richiedeva una dedizione ed una perseveranza assoluta. Si trattava di fornire al computer le istruzioni in codice binario, e inventare dal nulla il modo di far fare alla macchina quello che si voleva ottenere. La famosa e tipica descrizione dell'hacker come *nerd* risale proprio ad uno dei professori, quasi spaventato dalle devastazioni che la nuova macchina generava nelle giovani menti. Indubbiamente la tensione, la competitività e l'isolamento sociale di tipo claustrale erano estremamente difficili da gestire per molti. Ci

sono stati casi di suicidio, e questo ha ulteriormente bollato gli hackers dell'MIT come alieni fanatici e magari un po'imbecilli (ma ricordiamo che molti studenti universitari americani, specialmente ai livelli più alti, sono stati travolti da questi fattori micidiali, presenti anche se non c'è il computer, e che la follia o il suicidio non sono rarissimi). Naturalmente con l'evolversi della tecnica emergono nuovi pericoli e nuove malattie. Tre anni fa circa, un utente molto attivo di WELL, la rete cyberspaziale della EFF (Electronic Foundation Frontier) ha commesso un "suicidio virtuale" lanciando un programma che ha distrutto tutti i suoi files e messaggi passati e presenti nella rete. Si è poi tolto la vita realmente qualche settimana dopo[72].

Adesso, con la terza generazione di hackers sulla cresta dell'onda e la quarta che incalza, c'è molta nostalgia ed una tendenza agiografica[73] che copre i difetti e le contraddizioni dei primi hackers, trasformandoli in archetipi del pioniere e del nobile anarchico libertario. E'vero che ci fosse una forte componente anarchica e libertaria, ma essa era temperata da un inquietante senso di superiorità e di arroganza (cui contribuivano lo straniamento e l'ostilità dell'ambiente circostante).

L'accesso ai computers — e a qualunque cosa che potrebbe insegnarti come funziona il mondo — dovrebbe essere illimitato e totale. Obbedire sempre all'imperativo *"Hands on!"* (mettici le mani sopra).
Tutte le informazioni dovrebbero essere libere.

Diffidare dell'autorità — promuovere la centralizzazione.

Gli hackers dovrebbero essere giudicati dal loro modo di fare hacking — non da falsi criteri come sitoli di studio, età, razza

e posizione sociale.

E'possibile creare arte e bellezza con un computer.

I computers possono cambiare in meglio la tua vita.[74]

Seguire o meno queste regole dovrebbe differenziare il vero hacker dal disonesto parvenu. Il vero hacker è concepito da Levy come totalmente disinteressato, e spinto solo da motivazioni idealistiche quali il gusto della sfida e dell'avventura, ed il piacere della conoscenza pura. La degenerazione, vale a dire il commettere reati quali la truffa o il furto o la distruzione del software altrui, è arrivata dopo, col crescere del giro di denaro legato al computer; con l'aumentare del numero di hackers mentre i veri maestri invecchiati venivano tagliati fuori; con l'intervento delle corporations e della polizia.

Le stesse idee di "proprietà", "privacy", "copyright" sono maldestre e prive di significato nel cyberspace. Più il cyberspace diventa importante, più il mondo degli affari cercherà di sottoporlo alle proprie leggi, e distruggere gli hackers[75].

La violazione di proprietà privata non è naturalmente considerato un reato in base al primo e al secondo "comandamento". Toccare il concetto di proprietà privata è ancora oggi l'obbiettivo della EFF e di molti hackers: se ti trovi in una rete fai parte del cyberspace, e il cyberspace deve essere reso abitabile e colonizzabile da tutti, senza riserve o territori privilegiati, sempre in base all'analogia con la frontiera americana (e con buona pace degli indiani). L'abolizione della proprietà privata è naturalmente uno dei cardini dell'ideologia comunista; ma non è

il caso di concludere semplicisticamente che il cyberpunk sia di sinistra. La domanda è malposta, come nel caso in cui ci si chiede se Paperino sia di sinistra. Si tratta di descrivere e cercare di approfondire l'esistenza delle varie forze e tensioni contrastanti presenti nella subcultura cyberpunk.

Troviamo accanto all'esalogo comunista-anarchico, con uno stridente contrasto, molte affermazioni individualiste ed elitista; esse ondeggiano fra l'anarchico e il superomostico-dittatoriale. La filosofia che emana dalle agiografie del tipo di quelle di Levy è quella fondata sulla metafora della contrapposizione ostile noi-loro, dentro-fuori, elite-vermi, guide-guidate, sul "trionfo dell'individuo sulla mancanza collettiva di spirito"[76].

Gli hackers dell'MIT, sebbene all'inizio fossero considerati innocui maniaci, vennero ostracizzati e contestati dal resto degli studenti in rivolta durante la guerra del Vietnam. L'ostilità studentesca era rivolta in generale contro la tecnologia asservita al sistema; infatti il dipartimento di dipendenza degli hackers era finanziato dall'esercito, pur se non impiegato direttamente in un progetto concerto e finalizzato. Le loro ricerche contribuirono alla formazione negli anni sessantadell'ARPAnet, la rete cyberspaziale delle forze militari, di cui Internet è la versione civile (modellata con il contributo delle idee sviluppate per ARPAnet). Si arriva dunque ad una prima contraddizione con l'esalogo: "diffidare dell'autorità", certo; poi però essere dipendenti dell'autorità militare. La seconda è costituita dalla reazione hacker alle proteste dei loro colleghi studenti; ostilità, mancanza di dialogo, e il ricorrere alle porte blindate per proteggere il dipartimento ("l'accesso ai computers ... dovrebbe essere illimitato e totale"). Il primo incontro fra hippie e hackers non lascerebbe certo preludere alla susseguente infatuazione;

ma alcuni degli hackers si accorsero di avere molto in comune con le rivendicazioni radicali, e così in alcuni circoli californiani fecero ingresso degli amanti della tecnologia. Il maggiore punto di contatto fra avanguardia e tecnologia è costituito dall'ambiente musicale. Come già detto, i musicisti sono sempre stati aggiornatissimi in fatto di elettronica, e per quanto contestatari o alternativi, posseduto strumenti ed apparecchiature dell'ultima generazione.

Abbiamo visto chi erano gli hackers originari; abbiamo assistito alla caduta dall'Eden dell'MIT e al loro ingresso del mondo e la conseguente apostasia di alcuni convertiti al dio denaro. Ora dobbiamo chiederci chi siano oggi gli hackers. *2600*, la rivista che abbiamo visto essere molto interessata alla politica e all'auto-esame, ha imbastito una divertente inchiesta (nonchè un esempio impeccabile di ricerca sociologica sul campo) su questo argomento, intitolata "Uno studio degli hackers"[77].

Un redattore-hacker che svolge la sua attività mentre all'università, ha simulato con il proprio computer un sistema UNIX, pieno di files interessanti ed invitanti, e completo dei punti deboli propri dello UNIX. Ha poi sparso in giro la voce, orientandosi verso tre possibili categorie di hackers, che egli chiama hackers, hacker wanna-be's (oppure *kiddies*, ragazzini) e la comunità accademica. L'autore ha raggiunto ciascuna di queste spedendo un messaggio a dei BBS diverse, ciascuna specializzata in un diverso tipo di utente, dando i dati per entrare nello pseudo-UNIX (da conti diversi). I sysops degli hackers "veri" non hanno fatto una piega; quelli dei "ragazzini" hanno distrutto il messaggio indignati (anche se troppo tardi, molti avevano visto); l'ambiente accademico è stato raggiunto semplicemente

spargendo la voce nel campus. Dopo due mesi, l'autore ha raccolto i dati e calcolato le percentuali. I ragazzini sono stati i più assidui nei tentativi di entrata (2017 tentativi), ma anche i meno esperti e sofisticati. Si va da quello che conosce solo i comandi DOS, alle vere e proprie stupidaggini teppistiche (distruzione o manipolazione di files) alle ragazzate dettate dalla boria (creare un file in cui scrivere "sono un hacker e sono nel tuo sistema"). Gli hackers "adulti" (l'età è sempre molto bassa comunque) sono stati più esperti e meno vandalici, ma spesso non sono riusciti a coprire le loro tracce efficacemente. Su 1432 collegamenti, si è verificata solo una distruzione di un file. Gli accademici infine sono entrati solo 386 volte, ma hanno dimostrato di essere i più esperti e rapidi, e i meno interessati all'hackeraggio. Sapevano bene come muoversi nel sistema ma non conoscevano i trucchetti hacker per sfruttarne le debolezze.

Globalmente, gli utenti più incompetenti provenivano [dalla categoria] dei ragazzini. Gli hackers sembravano essere quelli aventi la maggiore familiarità con i punti deboli del sistema, ma difettavano nella comprensione totale del sistema stesso. [La categoria] accademici era esattamente l'opposto: sapevano come funzionava il sistema, ma non delle falle nella sicurezza dello UNIX. Comunque, gli utenti migliori venivano dagli accademici, dove probabilmente c'era una parte elitaria di studenti che erano pure hackers[78].

Questa intelligente inchiesta (che l'autore, sebbene ovviamente un informatico, abbia un minor in sociologia?) sfata il mito paranoico delle corporations che ci sia una cospirazione mondiale degli hackers. La maggior parte dei possessori di computer e modem non ha abilità sufficienti per provocare grossi danni; è composto di adolescenti affascinati dalla lettura

di Neuromancer e desiderosi di un brivido d'avventura. Sono però da considerare una mina vagante perchè se per improbabile coincidenza riescono ad introdursi da qualche parte possono benissimo abbandonarsi al vandalismo, anche per imitare la figura dell'hacker-minaccia delineato dai giornali. Non pare possibile che abbiano mai sentito parlare degli hackers dell'MIT e della loro etica. Non si devono però sottovalutare tutti i ragazzini; una parte riesce a diventare abbastanza esperta da potersi considerare hacker. Si vede però dall'inchiesta che con la conoscenza arriva anche la coscienza: non più danneggiamento e boria, ma un comportamento più intelligente. I veri eredi degli hackers dell'MIT sono gli accademici. Motivati dalla conoscenza, rispettosi del territorio in cui entrano, abilissimi. Come quarto gruppo, anche se non compreso nell'inchiesta, possiamo annoverare i padrini-ideologi, gli attivisti di EFF, che non si limitano ad agire ma preferiscono teorizzare (a volte senza agire per niente, o almeno non come hackers ma come utenti rete regolari).

La categoria degli hackers viene allargata da alcuni[79], con delle interessanti implicazioni ideologiche; si può affermare che tutti gli utenti di computers partecipano per quanto in senso lato alla cultura cyberpunk, poichè possono usare il loro potere telematico a favore della subcultura. Siamo ad un passo dal grido "informatici di tutto il mondo, unitevi!". La posizione non corrisponde allo stato dei fatti, ma costituisce una persistente utopia dei sociologi di matrice marxista. Sono però gli stessi teorici che pur auspicando l'utopia danno una descrizione della realtà molto meno corrispondente ai loro desideri. Gli hackers sono giovani maschi di razza bianca e di classe media, in possesso di cultura informatica ma non sempre di cultura politica (che va di pari passo con l'abilità dell'hacker secondo l'inchiesta di 2600), e possono essere adolescenti, universitari o lavoratori. Devono

essere abbastanza ricchi ed informati da possedere un computer ed un modem; molti di loro sono in contatto con la cultura *New Ager*.

Secondo Ross, l'ambiguità di fondo del liberalismo e dell'anarchismo hacker è dovuta alla persistenza nel pensiero *liberal* di un modello di sviluppo illimitato (la nuova frontiera di EFF ad esempio), ereditato dall'ottimismo tecnologico del dopoguerra (si ricordi The Gernsback Continuum di Gibson). Non è ancora stato assimilato il concetto che le risorse sono purtroppo limitate, e che la comunità deve collaborare nella loro gestione. "Il personalismo è profondamente radicato nella diffusa sfiducia nell'autorità e nel desiderio di essere controllati solo da se stessi"[80]. Da qui verrebbero le contraddizioni, lo scontrasri di pulsioni di diverso orientamento politico. La fede individualista in una crescita e in un progresso illimitati può trovarsi vicina ad un neo-conservatorismo, specialmente in un momento storico come gli anni ottanta, dove si è avuto "un vuoto culturale creato dall'assenza di un'alternativa di sinistra all'individualismo progressista"[81]. Priva di punti di riferimento a sinistra che orientasse alcune sue pulsioni ambivalenti, l'ideologia cyberpunk ha finito per essere un misto di conservazione e salti controculturali in avanti.

Una versione, per quanto agitata, e per quanto incipientemente conservatrice, di una politica dell'identità e della soggetttività che non è stata interamente assorbita dal quadro di individualismo della Nuova Destra, aggressivamente protezionistica della sua pulsione al consumo nel privato[82].

Il motivo per cui la sinistra non avrebbe mai ben sviluppato una teoria dei mezzi di comunicazione di massa, e quindi una teoria postmoderna del cyberpunk, sarebbe la soggezione o

l'odio per la macchina. Un esempio è proprio uno di quei semi di contraddizione del cyberpunk che abbiamo già citato, vale a dire la diffidenza hippie e punk per la tecnologia. L'atteggiamento di rifiuto e di disprezzo della tecnologia e dei progressi scientifici risale alla diffidenza dell'intellettuale per i modi di produzione e commerciali del periodo moderno, vissuto come alienazione o rifiutato aristocraticamente. Si pensi al disprezzo che traspare dagli scritti di Adorno[83], o l'ambivalenza di alcuni scritti di Benjamin[84].

Troviamo all'inizio del secolo lo sdegno dell'intellettuale che si trova posto fuori dalle nuove regole del mercato industriale, che protesta energicamente contro i mezzi di comunicazione di massa arrivati col nuovo ordine, e che se ne discosta sdegnato. L'atteggiamento rimane ed influenza le più note scuole filosofiche e di pensiero del secolo; mentre fra le due guerre avanguardisti come Duchamp, Breton, Tzara se ne servono per le loro manifestazioni controculturali, Adorno e la scuola di Francoforte denigrano tutto ciò che ha l'aggettivo "popolare". Un cambiamento parziale si ha con la fuoriuscita di Benjamin dall'ortodossia di Francoforte; ispirato dal lavoro di Brecht sul teatro popolare, egli rivaluta la cultura popolare e i mezzi di comunicazione di massa. Dal primo dopoguerra assistiamo ad un iniziale rifiuto verso tutto ciò che è "popolare", da parte degli intellettuali europei, dall'inizio del secolo fino al secondo dopoguerra. Fanno eccezione gli avanguardisti come Duchamp, Breton, Tzara, che utilizzano i mass-media dell'epoca sovvertendone l'uso per i propri scopi (la stessa tattica viene usata dal punk e le altre controculture). Nel secondo dopoguerra il rifiuto si fa meno aprioristico, ed è possibile discutere più obbiettivamente dei mass-media.

I teorici recenti hanno contestato questa posizione elitaria e

negativista, che è oggi ripresa, *mutatis mutandis*, dal postmodernismo più pessimista, quello rinominato *"Doom & Gloom"*. Si parla del "fallimento della sinistra di applicare una seria analisi alle trasformazioni economiche implicite nella crescita dell'automazione e nel movimento delle grandi imprese in attività produttrici di informazione"[85], lasciando il campo durante gli anni ottanta al più aggiornato pensiero conservatore sotto forma dell'utopismo reaganiano. La sinistra comincia a teorizzare proprio nel campo del cyberpunk, nei suoi grandi temi come il rapporto uomo-macchina. Un esempio spettacolare e volutamente difficile è proprio l'articolo di Donna Haraway che costituisce la colonna destra della **Suite Cyberpunk.** Se questo fosse un ipertesto, vi consiglierei di cliccare le parole in grassetto per trovarvi nella suite, ma visto che siamo su carta vi invito semplicemente a sfogliare le pagine in avanti per arrivare alla suite conclusiva di questo libro.

note

48 La definizione è di John Barlow, paroliere dei *Grateful Dead* e membro della EFF. E'stata riportata, fra gli altri, da *Mondo 2000*, a pag.78.

49 WELL, 27 Gate Five Rd., Sausalito, CA 94965; voicemail 001-415-332-4335; EMail: info@well.sf.ca.us. BBS: 001-415-332-6106.

50 La EFF ha anche una rete propria che si occupa delle iniziative del gruppo, chiamata EFFector Online. EFF, 666 Pennsylvania Av. SE, Suite 303, Washington DC 20003; voicemail: 001-202-544-9237; EMail: eff@eff.org.
Per consigli legali: EFF, One Cambridge Center, Cambridge, MA 02142. 001-617-577-1385. EMail eff-request@eff.org.

51 97 Perry St. Suite 13, New York, NY 10014; voicemail: 001-212-255-3839; EMail: horn@echo.panix.com.

52 Metasystems Design Group, 2000 N. 15th st., suite 103, Arlington, VA 22201; voicemail: 001-703-243-6622; EMail: info@tmn.com.

[53] Phantom Access Technologies, inc., 175 Fifth Av., Suite 2416, New York, NY 10011; voicemail: 001-212-988-2418; EMail: info@phantom.com
[54] Institute of Global Communications, 18 De Boom ST., San Francisco, CA 94107; voicemail: 001-415-442-0220; EMail: peacenet@igc.apc.org.
[55] Andy Hawks; EMail: ahawks@nyx.cs.du.edu.
[56] Jim Thomas & Gordon Meyer, Dept. of Sociology, Northern Illinois Univ., De Kalb, IL 60115; voicemail: 001-815-753-6430; EMail: tk0jut2@mvs.cso.niu.edu; cudigest@mindvox.phantom. com.
[57] 001-425-472-5527.
[58] 001-512-447-4449.
[59] 001-212-988-5030.
[60] 001-805-562-8205.
[61] 001-510-935-5845.
[62] 001-617-482-6356.
[63] Berardi, ed. 1992b, 35 e 36.
[64] Giovannini, 72.
[65] Hebdige, 102.
[66] Per la precisione a p. 232-2.
[67] Antologia di Decoder, 205-9.
[68] Antologia di *Decoder*, 25 e segg.
[69] Caniglia, 89 e 91. Mio grassetto.
[70] Benedikt, 3.
[71] In particolare sono debitrice dell'articolo di Richard Johnson.
[72] Il fatto è riportato da *Time* magazine dell'8 febbraio 1993, p. 61.
[73] Si veda ad esempio *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, di Steven Levy. Già il titolo dice tutto.
[74] Questo esalogo dell'hacker è riportato da molti. Io ho tratto questa versione da Levy, 27; 27; 28; 28; 30; 33.
[75] Sterling, The Hacker Crackdown, 57. L'argomento di Sterling riproduce la concezione di Williams del ciclo rivoluzione-diffusione-disinnescamento.
[76] Levy 436.
[77] 2600, 38-40. L'autore ha il soprannome — handle — di Dr. Williams.
[78] *2600*, 40.
[79] In particolare Andrew Ross, in *Strange Weather*.
[80] Ross, *Strange Weather*, 30.

[81] Ross, *Strange Weather*, 68.
[82] Ross, *Strange Weather*, 68.
[83] Per esempio, "The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception", il cui solo titolo fa trapelare chiaramente le intenzioni di Adorno. Altri celebri saggi sono nella bibliografia.
[84] "A small History of Photography". Citare le opinioni di Benjamin è notoriamente rischioso, viste le posizioni a volte paradossali e ironiche, ed il suo progressivo allontanamento dalla scuola di Francoforte. Sicuramente c'è chi dissente da una lettura di Benjamin come luddista, ed è vero che l'influenza di Brecht ed il suo giudizio favorevole sulle avanguardie storiche come il Dada ammorbidiscono le riserve benjaminiane, come si vede nei saggi come "The Author as Producer" e "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction".
[85] Morris-Suzuki, 82.

SUITE CYBORG.
haraway: body talk

"Cyborg è un organismo cibernetico nato dal rapporto sempre più stretto fra il corpo e la macchina nella società dell'informatizzazione e della tecnologia. Il corpo umano che per millenni è stato lo specchio più immediato del processo di identificazione con il proprio Io, si apre ad invasioni microbiche, scatena mutazioni somatiche e neuronali ed il sistema nervoso si ramifica nella rete comunicativa del pianeta annullando il rapporto esterno/interno per effettuarsi solo nel rapporto interfaccia uomo/macchina. In questo senso il corpo individuale acquista una duttilità radicale, metafora della disintegrazione del corpo sociale"[86].

Questo saggio é un argomento a favore del *piacere* nella confusione dei confini e della *responsabilitá* nella loro ricostruzione.

Questo é un capitolo particolare. Nella babele di voci del cyberpunk, un assolo chiaro e forte. Donna Haraway, biologa femminista postmoderna, che preferirebbe essere un cyborg piuttosto che una dea. E canta la sua preferenza a gola spiegata.

Come un'aria, a celebrare l'infrazione dei confini e l'impuritá, questo capitolo mischia la voce di Haraway con un prosaico

accompagnamento; monotona seppur necessaria interpretazione dell'orfismo postmoderno. Patti chiari fin dall'inizio: un saggio postmoderno non vuole seguire il cammino del saggio tradizionale, e proporre un'argomentazione nel consueto stile.

Lo stile stesso é un'argomentazione contro lo stile tradizionale. E prima che una pausa di silenzio vi disponga all'ascolto, la data. 1985. Ricordate che cosa stavate facendo, nel 1985?

Un cyborg é un organismo cibernetico, un ibrido di macchina e organismo, una creatura della realtá sociale quanto una creatura narrativa. La realtá sociale é fatta di relazioni sociali vissute, é la nostra piú importante costruzione politica, una narrativa in grado di cambiare il mondo... Questa esperienza é un fatto e una narrativa del tipo maggiormente cruciale, politico. **La liberazione é basata sulla costruzione di una coscienza, sulla raffigurazione immaginativa dell'oppressione e dunque della possibilitá** . Il cyborg é questione di esperienza vissuta e narrativa che cambia ció che é significativo nell'esperienza femminile del tardo ventesimo secolo. Questa é una lotta all'ultimo sangue, ma **il confine fra fantascienza e realtá sociale é un'illusione.**

Haraway esordisce nel suo saggio defininendo ció che sta scrivendo come un atto di blasfemia. Con le sue trenta paginette Haraway scardina le parole e i miti connessi con il cyborg (e con il robot, e con il mostro di Frankenstein, e con Eva), e ricrea una mitologia che é un atto politico per gli anni della tecnocrazia postindustriale.

La replicazione cyborg é scissa dalla riproduzione organica. La moderna produzione pare il sogno della colonizzazione cyborg del mondo, un sogno che fa sembrare idilliaci gli incubi del taylorismo.

Nel tardo ventesimo secolo, il nostro tempo, un **tempo mitico**, siamo tutti **chimere, ibridi** in teoria e in pratica di **macchina e organismo**; per farla breve, **siamo cyborgs**.

Madame Bovary c'est moi, diceva qualcuno. Il linguaggio stesso di Haraway é cyborg. Il suo stile é postmoderno, fatto di spezzature, immagini, citazioni. Va letto fra le righe, perché non é narrazione ma mito.

Nella tradizione della scienza e della politica "occidentali" — la tradizione del capitalismo razzista e dominato dal maschio; la tradizione del progresso; la tradizione dell'appropriazione della natura come risorsa per la produzione di cultura; la tradizione di riproduzione del sé a partire dai riflessi dell'altro — **il rapporto fra organismo e macchina é stato una guerra di confine**. Ció che era in gioco in questa guerra sono stati i territori della **produzione**, della **riproduzione** e dell'**immaginazione**. Questo saggio é un argomento a favore del *piacere* nella confusione dei confini e della *responsabilitá* nella loro ricostruzione.

La rivoluzione é nelle parole. Cambiare il mito é l'impresa titanica che Haraway compie con tanta apparente facilitá. Il coraggio non le manca: é una biologa che si é trasformata in pensatrice femminista ed é scesa ad affrontare le costruzioni correnti della Scienza.

Il cyborg é una creatura di un mondo senza genere sessuale. Non ha **nulla a che fare con** la bisessualitá, con la simbiosi preedipica, la forza lavoro non alienata, o altre seduzioni dell'**unitá organica** tramite l'appropriazione di tutte le facoltá delle parti in un'unitá piú alta. In un certo senso, il cyborg non ha storia originale nel senso occidentale; un'ironia "finale" poiché il

cyborg é pure il *telos* apocalittico dell'escalation dominatrice dell'individuazione astratta "occidentale", un sé definitivo slegato alla fine da ogni dipendenza, un uomo nello spazio.

Si parla di un mondo senza genere che é pure un mondo senza genesi. Il mito é contestato e riscritto dall'inizio.

Una storia delle origini nel senso umanista "occidentale" dipende dal mito dell'**originaria unitá, pienezza, felicitá e terrore**, rappresentata dalla **madre fallica** dalla quale tutti gli umani devono separarsi, il compito dello sviluppo individuale e della storia, i potenti miti gemelli inscritti nel modo piú potente per noi nella **psicoanalisi** e nel **Marxismo**.

Il cyborg é risolutamente consacrato alla parzialitá, all'ironia, all'intimitá e alla perversitá. E'oppositivo, utopico, e completamente privo di innocenza. Non piú strutturato in una polaritá di pubblico e privato, il cyborg definisce una polis tecnologica basata in parte sulla rivoluzione dei rapporti sociali nell'*oikos*, nella casa. Natura e cultura sono riviste: l'una non puó piú essere la risorsa dell'appropriazione o incorporazione da parte dell'altra.

I rapporti tramite cui si forma il tutto dalle parti, inclusi quelli di polaritá e dominazione, sono in causa nel mondo cyborg. A differenza delle speranze del mostro di Frankenstein, il cyborg non si aspetta che suo padre lo salvi con la restaurazione del giardino, vale a dire tramite la fabbricazione di un compagno eterosessuale, tramite il suo completamento in un tutto finito, in una cittá e un cosmo.

Il cyborg non sogna una comunitá sul modello della famiglia organica.

Il cyborg é figlio illegittimo, prole spuria che rinnega i genitori

propri e la definizione stessa di generazione. Il radicalismo qui é tale che porta al di lá della contrapposizione moderato/ radicale. E'un brave new world.

Nella cultura scientifica statunitense, il confine fra umano e animale é completamente infranto ... Il cyborg appare nel mito precisamente dove il **confine fra umano e animale viene trasgredito** ... La seconda distinzione che si sfalda é quella **fra animale-umano (organismo) e macchina**... Le nostre macchine sono vive in maniera inquietante, e noi stessi spaventosamente inerti. La determinazione tecnologica é solo uno spazio tecnologico aperto dalla **riconsiderazione di macchina ed organismo in un testo codificato**.

E i suoi abitanti assomigliano sia ad Ariel che a Calibano. Haraway sottointende il mito di Frankenstein come parodia del mito della creazione. Altre parodie sono invitate da me, come quella della Tempesta.

La "testualizzazione" di tutto nella teoria post-strutturalista e post-modernista é stata condannata dal femminismo socialista e marxista per la sua utopica sottovalutazione delle relazioni vissute di dominazione che sono la base del "gioco" della lettura arbitraria.

O dello strutturalismo. Che lo strutturalismo sia un potente mito dualistico é parola d'ordine postmodernista. Con Jameson, Haraway sta dicendo che non esiste piú un "fuori" da cui comporre architetture razionali, ma che noi stessi siamo ció che stiamo scrivendo. Ritorna come in una ballata.

Nel tardo ventesimo secolo, il nostro tempo, un **tempo mitico**, siamo tutti **chimere, ibridi** in teoria e in pratica di **macchina e organismo**; per farla breve, **siamo cyborgs**.

Il "c'est moi" di Haraway.

Il confine tra fisico e non-fisico é molto impreciso per noi.

I cyborgs sono **etere, quintessenza**. L'**ubiquitá** e **invisibilitá** del cyborg é il motivo per cui queste macchine californiane sono cosí letali.

Il mio mito cyborg riguarda **confini trasgrediti, potenti fusioni e possibilitá pericolose** che i progressisti possono esplorare come parte di un necessario lavoro politico.
Da un altro punto di vista, un mondo cyborg potrebbe riguardare realtá sociali e corporee vissute nelle quali la gente non ha paura di **identitá perennemente parziali** e **punti di vista contradditori**... La visione singola produce illusioni peggiori

Genere, razza e classe non possono dare la base della fede in un'unitá "essenziale"... La **coscienza di genere, razza e classe** sono dei risultati imposti su di noi dalla terribile esperienza storica delle realtá sociali contradditorie del **patriarcato**, del **colonialismo** e del **capitalismo**.

Una risposta tramite la coalizione — **affinitá, non identitá** ... (Affinitá: imparentati non per sangue ma per scelta, per l'attrazione di un gruppo chimico nucleare con un altro, per aviditá)... Un modello di identitá politica chiamato "coscienza opposizionale", nato dall'abilitá di leggere le trame del potere da parte di coloro cui viene rifiutata un'appartenenza stabile nelle categorie sociali di razza, sesso o classe ... una specie di identitá post-moderna dall'alteritá, dalla differenza e dalla specificitá.

Quale tipo di politica potrebbe abbracciare delle **costruzioni parziali, contradditorie e permanentemente aperte di un sé personale e collettivo**, ed essere comunque fedele ed efficace?

Stiamo vivendo un allontanamento della societá organica, industriale ad un sistema **polimorfo e informatico** — da tutto lavoro a tutto gioco, **un gioco mortale**... dalle vecchie e confortevoli dominazioni gerarchiche ai nuovi **spaventosi networks**.

La patologia privilegiata di qualunque componente di questo universo é lo **stress — un breakdown delle comunicazioni**. Il cyborg non é soggetto alla biopolitica di Foucault; **il cyborg simula la politica**, un campo operativo molto piú potente.

Le dicotomie fra **mente** e **corpo**, **animale** e **umano**, **organismo** e **macchina**, **pubblico** e **privato**, **natura** e **cultura**, **uomo** e **donna**, **primitivo** e **civilizzato** sono tutte ideologicamente messe in questione.

Le tecnologie delle comunicazioni e le **biotecnologie** sono gli strumenti cruciali nel ricostruire i nostri **corpi**.

Nelle scienze delle comunicazioni, **la traduzione del mondo in un problema di codice** puó venire illustrato rivolgendosi alle teorie dei sistemi cibernetici (controllati dal feedback) applicate alla tecnologia telefonica, al design computerizzato, alla disposizione degli armamenti a la costruzione e manutenzione di database. In ciascun caso, la soluzione della questione chiave si basa su una **teoria di linguaggio e controllo**; l'operazione chiave é determinare le quantitá, direzioni e probabilitá di un flusso di quantitá chiamato informazione. **Il mondo é suddiviso da confini permeabili in modo diverso dall'informazione.**

Il Romanticismo percepì il mondo come tensione storica, come processo di divenire spirituale storicamente cosciente e finalizzato. questa percezione costituì il contesto estetico e proiettivo entro cui si svolge la cultura moderna.

Il Cyberpunk costruisce un altro sistema di puntamento delle antenne estetiche: il mondo non è più la sfera del divenire storico ma il dispiegarsi di un codice (Skizo-matrix) nella sfera della Comunicazione ...

L'informazione prende il posto della passione storica. L'alterazione mentale prende il posto della tensione individuale verso la totalità dialettica ... Il Romanitcismo concepisce la individualità come soggetto di una passione di appartenenza ... Il Cyberpunk concepisce l'individualità come terminale di un sistema intergrato informativo[87].

La **biologia** qui é un tipo di **crittografia**. La ricerca é necessariamente un tipo di attivitá intelligente. Le ironie abbondano. Un sistema sotto **stress** devia; i suoi processi comunicativi collassano; non riesce a riconoscere **la differenza fra il sé e gli altri**.

L'organizzazione materiale "multinazionale" della produzione e riproduzione della vita quotidiana e l'organizzazione simbolica della produzione e riproduzione di **cultura** e **immaginazione** sembrano implicate allo stesso modo. Le immagini, mantenitrici dei confini, di base e sovrastruttura, pubblico e privato, o materiale e ideale non sono mai sembrate cosí deboli.

Non abbiamo a che fare con un determinismo tecnologico, ma con un sistema storico che dipende dalle relazioni strutturate fra la gente. Ma la frase dovrebbe pure indicare che **la scienza e la tecnologia forniscono nuove fonti di potere**, che **abbiamo bisogno di nuove forme di analisi e azione politica**.

Mentre la robotica e le tecnologie ad essa correlate tolgono lavoro agli uomini dei paesi "sviluppati" ed esasperano il fallimento nel generare lavori maschili per lo "sviluppo" del terzo mondo, e mentre l'ufficio automatizzato diventa la norma persino nei paesi con surplus di lavoratori, **la femminizzazione del lavoro si intensifica.**

Le nuove tecnologie della comunicazione sono fondamentali nello **sradicamento della "vita pubblica"** per chiunque. Questo facilita il rapido sorgere di un **establishment militare permanente** di elevato livello tecnico a spese culturali ed economiche della maggior parte della gente, ma specialmente delle donne.

La cultura dei videogiochi é orientata pesantemente verso la competizione individuale e la guerra extraterrestre.

Le nuove tecnologie influiscono sulle relazioni sociali sia della sessualitá che della riproduzione, e non sempre nello stesso modo.

Un altro aspetto critico delle relazioni sociali delle nuove tecnologie é la riformulazione di aspettative, cultura, lavoro, e riproduzione per la forza lavoro scientifica e tecnica. Un **grave pericolo sociale e politico** é la formazione di una **struttura sociale fortemente bimodale**, con le masse di uomini e donne di tutti i gruppi etnici, ma specialmente quelli di colore, confinati in un'**economia casalinga**, in vari tipi di **analfabetismo**, e in una **ridondanza ed impotenza** generalizzate, controllate da **apparati repressivi** di alta tecnologia che vanno dagli apparati di divertimento alla sorveglianza e alla scomparsa.

Per ottime ragioni, la maggior parte dei marxisti vedono facilmente la dominazione e hanno dei problemi a capire che ció che puó solo sembrare falsa coscienza e complicitá del popolo con la propria dominazione nel tardo capitalismo. E'cruciale ricordare che ció che si perde, forse specialmente dal **punto di vista delle donne**, sono delle **forme di oppressione spesso virulente**, nostalgicamente naturalizzate di fronte alle violazioni attuali. L'**ambivalenza** verso le unitá distrutte mediata dalla cultura dall'alta tecnologia richiede non la divisione della coscienza nelle categorie di "**critica chiaroveggente che fonda una solida epistemologia politica**" contro "**falsa coscienza manipolata**", ma una sottile comprensione dei piaceri, delle esperienze e delle facoltá emergenti, con un serio potenziale per **cambiare le regole del gioco**.

Non abbiamo bisogno della totalitá per lavorare bene. Il sogno femminista di una lingua comune, come tutti i sogni di una lingua perfettamente vera, di una denominazione dell'esperienza perfettamente fedele, é **imperialista e totalizzante**. In quel senso, anche **la dialettica é una lingua di sogno**, desiderosa di risolvere le contraddizioni. Forse, ironicamente, **possiamo imparare dalla nostra fusione con animali e macchine come non essere Uomo, l'incarnazione del logos occidentale**.

Un luogo fruttuoso per la ricerca di un mito cyborg é la fantascienza femminista narrante di identitá mostruose, dice Haraway. Esploriamo.

La **scrittura cyborg** riguarda il **potere della sopravvivenza**, non sulla base dell'innocenza originaria, ma su quella dell'afferrare gli strumenti per **marcare il mondo** che li ha marcati come Altro. Gli strumenti sono spesso storie, storie ridette, versioni che **rovesciano e spiazzano i miti centrali di origine**

della cultura occidentale. Siamo tutti stati colonizzati da questi miti originari, con il loro desiderio di soddisfazione nell'Apocalisse.

La scrittura é la tecnologia cyborg preeminente, ... La politica cyborg é la lotta per la lingua e contro la comunicazione perfetta, contro il codice unico che traduce alla perfezione tutti i significati, il dogma centrale del **fallogocentrismo**.

I mostri hanno sempre definito i limiti della comunitá nella immaginazione occidentale ... I **mostri cyborg** della fantascienza femminista definiscono possibilitá e limiti politici piuttosto differenti da quelli proposti dalla narrativa mondana dell'Uomo e della Donna. Ci sono diverse conseguenze derivanti dal prendere sul serio l'immagine del cyborg come diverso dai nostri nemici. I nostri corpi, noi stessi; i **corpi sono mappe di potere e identitá**. I cyborg non fanno eccezione. **Un corpo cyborg non é innocente**: non é nato in un giardino; non cerca un'identitá unitaria per generare cosí dualismi antagonistici senza fine (o fino alla fine del mondo); dá l'ironia per scontata. Uno é troppo poco, e due é solo una possibilitá. **Un piacere intenso nell'abilitá, abilitá meccanica, cessa di essere un peccato, e diventa un aspetto dell'incarnazione**. La macchina non é un essere neutro da animare, venerare e dominare. **La macchina siamo noi**, i nostri processi, un aspetto della nostra incarnazione. Possiamo essere responsabili per le macchine; *esse* non ci dominamo o minacciano. Noi siamo responsabili dei confini; noi siamo loro ... **Solo essendo fuori posto possiamo prendere un intenso piacere nelle macchine**.

Il genere cyborg é una possibilitá locale che si prende una rivincita globale. La razza, il genere e il capitale richiedono una teoria cyborg del tutto e delle parti. Non c'é spinta nei cyborg a

produrre una teoria totale, ma **c'é un'intima esperienza di confini, della loro costruzione e decostruzione. C'é un sistema mitico che aspetta di diventare linguaggio politico.**

Organica ed organistica, la politica olistica dipende dalle metafore di rinascita ed invariabilmente si ricollega alle risorse del sesso riproduttivo. Vorrei suggerire che i **cyborgs hanno maggiormente a che fare con la rigenerazione** e sospettano della matrice riproduttiva e della maggior parte delle nascite ... L'arto ricresciuto puó essere **mostruoso, duplicato, potente. Siamo tutti stati profondamente feriti. Abbiamo bisogno di una rigenerazione, non di una rinascita**, e le possibilitá della nostra ricostituzione includono il sogno utopico della speranza di un mondo mostruoso senza generi.

La produzione di una teoria universale, totalizzante, é un grave errore che manca la maggior parte della realtá, probabilmente sempre, ma sicuramente adesso; prendersi la responsabilitá per le relazioni sociali di scienza e tecnologia significa rifiutare una metafisica anti-scientifica, una demonologia della tecnologia, e dunque significa abbracciare il compito abile della ricostruzione dei confini della vita quotidiana, in parziale connessione con altri, in comunicazione con tutte le nostre parti.

Non é soltanto che la scienza e la tecnologia sono mezzi possibili di grande soddisfazione umana, come una matrice di dominazioni complesse. Le immagini cyborg possono suggerire un'uscita dal labirinto di dualismi nei quali abbiamo spiegato a noi stessi i nostri corpi e i nostri strumenti. Questo é il sogno non di una lingua comune, ma di una eteroglossia potentemente infedele. E'una immaginazione di femminismo che parla molte lingue per incutere paura nei circuiti dei

super-salvatori della nuova destra. Significa sia costruire e distruggere le macchine, le identitá, le categorie, le relazioni e le storie spaziali. Sebbene entrambi siano uniti in una danza a spirale, preferirei essere un cyborg che una dea.

Haraway riassume la sua rivoluzione in un perfidamente ordinato schema:

RAPPRESENTAZIONE	SIMULAZIONE
ROMANZO BORGHESE E REALISTA	FANTASCIENZA E POSTMODERNISMO
ORGANISMO	COMPONENTE BIOTICO
PROFONDITA', INTEGRITA'	SUPERFICIE, CONFINI
CALORE	RUMORE
BIOLOGIA COME PRATICA CLINICA	BIOLOGIA COME ISCRIZIONE
FISIOLOGIA	INGEGNERIA DELLE COMUNICAZIONI
PICCOLI GRUPPI	SOTTOSISTEMI
PERFEZIONE	OTTIMIZZAZIONE
EUGENETICA	CONTROLLO DELLA POPOLAZIONE
DECADENZA, *LA MONTAGNA INCANTATA*	OBSOLESCENZA, *FUTURE SHOCK*
IGIENE	GESTIONE STRESS
MICROBIOLOGIA, TUBERCOLOSI	IMMUNOLOGIA, AIDS
DIVISIONE ORGANICA DEL LAVORO	ERGONOMIA, CIBERNETICA DEL LAVORO
SPECIALIZZAZIONE FUNZIONALE	COSTRUZIONE MODULARE
RIPRODUZIONE	REPLICAZIONE
SPECIALIZZAZIONE DEL RUOLO SESSUALE ORGANICO	STRATEGIE GENETICHE OTTIMALI

DETERMINISMO BIOLOGICO	INERZIA EVOLUTIVA, COSTRIZIONI
ECOLOGIA DELLA COMUNITA'	ECOSISTEMA
CATENA DELL'ESSERE RAZZIALE	NEO-IMPERIALISMO
	UMANESIMO DELLE NAZIONI UNITE
DIREZIONE SCIENTIFICA	FABBRICA GLOBALE/COTTAGE
DELLA CASA/FABBRICA	ELETTRONICO
FAMIGLIA/MERCATO/FABBRICA	DONNE NEL CIRCUITO INTEGRATO
SALARIO FAMILIARE	VALORE COMPARABILE
PUBBLICO/PRIVATO	CITTADINANZA CYBORG
NATURA/CULTURA	CAMPI DI DIFFERENZA
COOPERAZIONE	MIGLIORAMENTO
	DELLE COMUNICAZIONI
FREUD	LACAN
SESSO	INGEGNERIA GENETICA
PROLETARIATO	ROBOTICA
MENTE	INTELLIGENZA ARTIFICIALE
II GUERRA MONDIALE	GUERRE STELLARI
PATRIARCATO CAPITALISTA BIANCO	INFORMATICA DEL DOMINIO

Gli oggetti sulla destra non possono essere codificati come "naturali", una realizzazione che sovverte la codificazione naturalistica anche in quelli sulla sinistra. Non possiamo tornare indietro ideologicamente o materialmente.

note

[86] Curti, 11.

[87] Bereardi 1992b, 50.

BIBLIOGRAFIA

Questa sezione contiene le indicazioni blibliografiche complete per i titoli citati nelle note, ma vuole anche essere una bibliografia di approfondimento per chi fosse interessato ad ulteriori letture sul fenomeno cyberpunk. L'elenco non ha pretese di completezza, ed è orientato verso la produzione americana. Molte delle pubblicazioni qui elencate hanno a loro volta eccellenti e complete bibliografie, cui riferiamo eventuali curiosoni, e/o maniaci della completezza.

LIBRI & ARTICOLI

AA.VV. *Decoder: rivista internazionale underground. Enciclopedia per l'anno duemila.* Milano: Shake, 1992. Raccolta volumi 1-4

AA.VV. *Cyberpunk: antologia.* Milano: Shake, 1990.

Adorno, Theodor W. "The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception." *Dialectic of Enlightenment.* Adorno, Theodor and Max Horkheimer. Trad. John Cummings. New York: Verso, 1986 (1938). 120-167.

Adorno, Theodor W. "On Popular Music." *Studies in Philosophy and Social Science.* New York: Institute of Social Research, 1941. 17-48.

Auslander, PHilip. "Intellectual Property Meets the Cyborg: Performance and the Cultural Politics of Technology." *Performing Arts Journal* 40.1 (1992): 30-43.

Barlow, John P. "Crime and Puzzlement: in Advance of the Law on the Electronic Frontier." *Whole Earth Review* 68 (1990): 44-58.

Benedikt, Michael, ed. *Cyberspace: First Steps.* Cambridge, Mass.: MIT Press, 1992.

Benjamin, Walter. "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction." *Illuminations.* Trad. Harry Zohn. New York: Schocken, 1969.

Benjamin, Walter. "The Author as Producer." *Reflections.* New York: Harcourt, 1978.

Benjamin, Walter. "A Small History of Photography." *One Way Street.* Trad. Edmund Jephcott and Kingsley Shorter. London: NLB, 1979. 253-258.

Berardi, Franco, *Hip Hop: Rap Graph Gangs. Scenari subculturali sullo sfondo di Los Angeles che brucia.* Bologna: Synergon, 1992a.

Berardi, Franco, *Cancel e Più Cyber che Punk.* Bologna: Synergon, 1992b.

Branzaglia, Carlo. "Network alternativo tra cyberpunk e realtà virtuali." Branzaglia, Carlo, et al. *Posse italiane: centri sociali, underground musicale e cultura giovanile degli anni '90 in Italia.* Firenze: Tosca. 1992. 111-139.

Brecht, Bertolt. *Brecht on theatre: 1918-1932.* Ed., ann., & tran. John Willett. New York: Hill & Wang, 1964.

Bukatman, Scott. "Amid These Fields of Data: Allegory, Rhetoric, and the Paraspace." *Critique* 33.3 (1992): 199-219.

Caniglia, Julie. "Cyberpunks Hate You." *Utne Reader.* July/August 1993. 88-96.

Cornwall, Hugo. *The Hacker's Handbook: An Insider's Guide to Modems and Telecomputing.* Loompanics, 1985.

Coulon, François. "Hip hop e informatica off." Berardi,ed. 1992a, 105-115.

Coveri, Lorenzo. "Il dialetto nella canzone popolare italiana recente." Conferenza alla 13a convention dell'AAIS (American Association of Italian Studies, 17 aprile 1993, Austin, Texas.

Curti, Gianna. "Android...Brainstorm...Dreams..." *Mongolfiera* 28 maggio-3 giugno 1993: 11-12.

Dean, Ward and John Mongerthaler. *Smart Drugs & Nutrients: How to Improve Your Memory and Increase Your Intelligence Using the Latest Discoveries in Neuroscience.* Santa Cruz, CA: B & J, 1991.

Delany, Paul and George P. Landow, eds. *Hypermedia and Literary Studies.* Cambridge, Mass: MIT, 1991.

Dr. Williams. "A Study of Hackers." *2600: The Hacker Quarterly* 10.1 (1993): 38-40.

Easterbrook, Neil. "The Arc of Our Destruction: Reversal and Erasure in Cyberpunk." *Science-Fiction Studies* 19 (1992): 378-394.

Elmer-Dewitt, Philip. "Cyberpunk!" *Time* 8 Feb. 1993: 58-65

Enzensberger, Hans M. "Constitituents of a Theory of the Media." *New Left Review* (1970): 13-36.

Fekete, John. "The Post-Liberal Mind/Body, Postmodern Fiction, and the Case of Cyberpunk SF." *Science Fiction Studies* 19 (1992): 395-403.

Fitting, Peter. "The Lessons of Cyberpunk." *Technoculture*. Penley, Constance and Ross, Andrew, eds. Minneapolis: U of Minnesota Press, 1991. 295-315.

Frauenfelder, Mark and Gareth Branwyn. *Beyond Cyberpunk: A Do-It-Yourself Guide to the Future*. 1991. Questo libretto è la pubblicità dell'ipertesto intitolato *Beyond Cyberpunk!* (vedi sotto).

Gilder, George F. *Misrocosm: The Quantum Revolution in Economics and Technology*. New York: Simon & Shuster, 1989.

Godwin, Mike. "The Electronic Frontier Foundation and Virtual Communities." *Whole Earth Review* 71 (1991): 40.

Gunderloy, Mike and Janice Cary Goldberg. *The World of Zines: A Guide to the Independent Magazine Revolution*. Harmondsworth: Penguin, 1992.

Hafner, Katie and John Markoff. *Cyberpunk: Outlaws and Hackers on the Computer Frontier*. New York: Simpon & Schuster, 1991.

Hall, Stuart, ed. *Resistance through Rituals*. 1976.

Haraway, Donna. "A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s." *Coming to Terms: Feminism, Theory, Politics*. Weed, Elizabeth, ed. New York: Routledge, 1989. 173-204.

Harry, M. *The Computer Underground: Hacking, Piracy, Phreaking and Computer Crime*. Loompanics, 1985.

Hebdige, Dick. *Subculture: The Meaning of Style*. London: Methuen, 1979.

Hollinger, Veronica. "Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism." *Mosaic*. 23.2 (1990): 29-45.

Jameson, Fredric. "Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism." *New Left Review*. 1984.

Johnson, Richard. "What is Cultural Studies Anyway?" *Social Text* 19 (1986/7): 38-80.

Kapor, Mitch et al. "We Need a National Public Network." *Whole Earth Review* 74 (1992): 72-6.

Kelly, Kevin, ed. *SIGNAL: Communication Tools for the Information Age — A Whole Earth Catalog*. Harmony, 1988.

Kroll, Judith. *The Whole Internet* .

Laing, Dave. "Interpreting Punk Rock." *Marxism Today*. (1978): 123-8.

———. *One Chord Wonders: Power and Meaning in Punk Rock*. Milton Keynes: Open UP, 1985.

Landow, George. *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology.*

Laurel, Brenda, ed. *The Art of Human—Computer Interface Design.* New York: Addison-Wesley, 1990.

Laurel, Brenda. *Computers as Theatre.* New York: Addison-Wesley, 1991.

Lévy, Pierre. *Le tecnologie dell'intelligenza.* (1990) Bologna: Synergon, 1992.

Levy, Steven. *Hackers: Heroes of the Computer Revolution.* New York: Doubleday, 1984.

Matlock, Glen. *I Was a Teenage Sex Pistol.*

McCaffery, Larry, ed. *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction.* Durham: Duke UP, 1991.

McHale, Brian. "Elements of a Poetic of Cyberpunk." *Critique* 33.3 (1992): 149-175.

Minsky, Marvin. *The Society of Mind.* New York: Simon & Schuster, 1986.

Nielsen, Jakob. *Hypertext & Hypermedia.* Academic Press, 1990.

Nixon, Nicola. "Cyberpunk: Preparing the Ground for Revolution or Keeping the Boys Satisfied?" *Science-Fiction Studies.* 19 (1992): 219-235.

Pimentel, Ken and Teixeira, Kevin. *Virtual Reality: Through the New Looking-Glass.* New York: McGraw-Hill, 1993.

Rayl, A.J.S. "Secrets of the Cyberculture." *Omni* 15.2 (1992): 58-64.

Raymond, Eric. *The New Hacker's Dictionary.* Cambridge, Mass.: MIT, 1991.

Rheingold, Howard. *Virtual Reality.* Summit Books, 1991.

Rose, Frank. *West of Eden: The End of Innocence at Apple Computer.* New York: Penguin, 1989.

Rosenthal, Pam. "Jacked In: Fordism, Cyberpunk, Marxism." *Socialist Review.* 21.1 (1991): 79-103.

Ross, Andrew. *Strange Weather: Culture, Science, and Technology in the Age of Limits.* New York: Verso, 1991.

Rucker, Rudy. *The Fourth Dimension: A Guided Tour of the Higher Universes.* Houghton Mifflin, 1984.

Rucker, Rudy et al., eds. *Mondo 2000: A User's Guide to the New Edge.* New York: Harper Collins, 1992.

Saffo, Paul. "Desperately Seeking Cyberspace." *Personal Computing* 13.5 (1989): 247-9.

Shiner, Lewis et al. "Working Class Hero (3.0)" *The Hacker Files* 9.4 (1993): 3-24.

Stallman, Richard. *GNU Emacs Manual*. Free Software Foundation, 1986.

Steel, Jr, et al. *The Hacker's Dictionary: A guide to the World of Computer Wizards*. New York: Harper & Row, 1983.

Sterling, Bruce. *The Hacker Crackdown: Law and Disorder on the Electronic Frontier*. New York: Bantam books, 1992.

———. ed. Introduzione a *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*. New York: Arbor House, 1986.

Suzuki-Morris, Tessa. "Capitalism in the Computer Age." *New Left Review* .

Tomasetta, Leonardo. "Immaginario senza potere." *Mongolfiera* 28 maggio-3 giugno 1993: 14.

Tozzi, Tommaso. *Conferenze telematiche interattive: conferenza sulla politica; area cyberpunk; conferenza sull'intelligenza artificiale*. Roma: Galleria Paolo Vitolo, 1992.

Viano Maurizio. "Rapamuffin d'azione." Conferenza alla 13a convention dell'AAIS (American Association of Italian Studies, 17 aprile 1993, Austin, Texas.

Wiener, Norbert. *Cybernetics: Control and Communication in the Animal and in the Machine*. J. Wiley, 1948.

———. *The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society*. Houghton and Mifflin, 1954.

Williams, Raymond. *Marxism and Literature*. Oxford: Oxford UP, 1977.

Worpole, Ken. "The American Connection: The Masculine Style in Popular Fiction." *Dockers & Detectives*. London: Verso, 1983. 29-48.

Whalen, Terence. "The Future of a Commodity: Notes Toward a Critique of Cyberpunk and the Information Age." *Science-Fiction Studies* 19 (1992): 75-88.

Zuboff, Shoshana. *In the Age of the Smart Machine*. New York: Basic Books. 1988.

NARRATIVA

Ballard, J.G. *The Atrocity Exhibition*. (1969). Re/search Publications, 1990.

———. *Crash*. Farrar, Straus & Giroux, 1973.

———. *Running Wild*. 1988.

Bear, Greg. *Bloodmusic*. New York: Ace, 1985.

Burroughs, William S. *Naked Lunch*. New York: Grove, 1959.

———. *The Soft Machine*. New York: Grove, 1966.

Cadigan, Pat. *Mindplayers*. New York: Bantam, 1987.

Chandler, Raymond. *The Big Sleep*. New York: Random, 1939.

DeHaven, Tom and Bruce Jensen. *Neuromancer: The Graphic Novel*, vols. 1-3. Epic Comics, 1989.

Dick, Philip K. *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (New York: Ballantine, 1968). London: Granada, 1984.

———. *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*. 1964.

———. *The Simulacra*. 1964.

Gibson, William. *Neuromancer*. New York: Ace books, 1984.

———. *Count Zero*. New York: Arbor House, 1986.

———. *Burning Chrome*. NewYork: Ace, 1987.

———. *Mona Lisa Overdrive*. New York: Bantam, 1988.

Gibson, William, and Bruce Sterling. *The Difference Engine. New York: Bantam*, 1991.

Hammet, Dashiell. *Red Harvest*. New York: Vintage, 1929.

LeGuin, Ursula. *La mano sinistra delle tenebre*. (1969). Milano: Nord, 1984.

Pynchon, Thomas. *The Crying of Lot 49*. New York: Harper & Row, 1966.

———. *V*. New York: Harper & Row, 1966.

———. *Gravity's Rainbow*. New York: Viking, 1973.

Rucker, Rudy. *Software*. Avon, 1983.

———. *Wetware*. Avon, 1988.

Russ, Joanna. *The Female Man*.

Shelley, Mary. *Frankenstein*. (1818). New York: Penguin, 1989.

Shiner, Lewis. *Frontera*. New York: Pocket Books, 1984.

Shiner, Lewis et al. "Working Class Hero (3.0)" *The Hacker Files* 9.4 (1993): 3-24.

Shirley, John. *City Come a-Walkin'*. New York: Dell, 1980.
———. *Eclipse*. New York: Warner, 1985.
———. *A Splendid Chaos: An Interplanetary Fantasy*. New York: Watts, 1988.
Sterling Bruce. *Schismatrix*. Arbor House, 1985.
———. ed. *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*. New York: Arbor House, 1986.
———. *The Artificial Kid*. 1980.
———. *Islands in the Net*. New York: Morrow, 1988.
Tiptree, James Jr.)Pseudonimo di Alice Sheldon). "The Girl Who Was Plugged In." *Warm Worlds and Otherwise*. New York: Ballantine, 1975.
Toffler, Alvin. *Future Shock*. New York: Bantam, 1970.

Berardi, Franco, *Cancel Più Cyber che Punk*. Bologna: Synergon, 1992b.
D'Aria Pina. *Flatline Romance*. Bologna: Synergon, 1993.
De Simone, Vanni. *La leggenda dei fantasmi*. Bologna: Synergon, 1992.
Franszisko. *Cuori Solitari*. Contagio Cyb edizioni autogestite.
Miglioli, Lorenzo. *Hitler-Warhol Experience*. Bologna: Synergon, 1993.

ZINES

bOING bOING. PO Box 18432, Boulder, CO 80308; oppure 11288 Ventura Blvd. #818, Studio City, CA 91604; voicemail: 001-818-980-2009; EMail: mark@well.sf.ca.us

Cybertek. OCL/Magnitude, PO Box 64, Brewster, NY 10509.

Cybervision. PO Box 14207, Dinkytown Station, Minneapolis, MN 55414

Dadata. PO Box 33, Stillwater, PA 17878.

Going Gaga. 2630 Robert Walker Pl., Arlingon, VA 22207.

Hack-Tic. PB 22935, 1100 DL Amsterdam, The Netherlands.

Iron Feather Journal. PO Box 1905, Boulder, CO 80306-1905.

Ink Disease. 4563 Marmion Way, Los Angeles, CA 90065.

Mondo 2000. Box 10171, Berkeley, CA 94709-0171; voicemail: 001-510-845-9018; EMail: mondo@well.sf.ca.us.

Sensoria from Censorium. PO Box 147, Stn. J, Toronto, Ontario, Canada, M4J 4X8.

TAP. PO Box 20264, Louisville, KY 40250. TAP online: 001-502-499-8933.

Technology Works. Paul Moore, PO Box 477, Placentia, CA 92670-0407.

The Directory of Libertarian Periodicals. Jim Stumm, Box 29, Hiler Branch, Buffalo, NY 14223.

Trajectories Newsletter: The Journal of Futurism and Heresy. PO Box 700305, San José, CA 95170.

Virus 23. PO Box 46, Red Deer, Alberta, Canada, T4N 5E7.

2600: The Hacker Quarterly. PO Box 752, Middle Island, NY 11953-0752; voicemail: 001-516-751-2600; EMail: 2600@well.sf.ca.us.

IPERTESTI

AA. VV. *Beyond Cyberpunk!* Ipertesto curato dalla zine *bOING bOING* (vedi sopra). Purtroppo, solo per utenti MAC. The Computer Lab, Rt.4, Box 54C, Louisa, VA 23093; voicemail: 001-703-532-1785; EMail: garethb2@aol.com.

Bolter, J. David. *Writing Space: Computers, Hypertext, and the History of Writing*. (Copia in concessione al laboratorio di ricerca sui computer e le discipline umanistiche dell'Università di Austin, Texas).

Joyce, Michael. *Afternoon*. Milano: Human systems. 1993. (Pubblicato nello stesso dischetto con Miglioli). Ediz. orig. *Afternoon*. 1987.(Copia in concessione al laboratorio di ricerca sui computer e le discipline umanistiche dell'Università di Austin, Texas).

Miglioli, Lorenzo. *Ra-Dio*: Castelvecchi – Synergon. Bologna 1993. (Pubblicato nello stesso dischetto con Joyce).

Rovelli, Carlo. *I percorsi dell'ipertesto. Con il racconto* Border-line *di Miguel A. Garcia*: Castelvecchi – Synergon. Bologna 1993

Stasi, Mafalda. *The Girls Who Were Plugged In*. In corso di pubblicazione. disponibile nella costituente biblioteca ipertestuale del laboratorio di ricerca sui computer e le discipline umanistiche dell'Università di Austin, Texas.

FILM

(Ci limitiamo qui ai film distribuiti secondo i criteri ordinari. Per il cinema underground, si faccia riferimento alle rubriche ad esso dedicate su *Decoder*).

Akira. Reg. Katsushiro Otomo. 1989.
Blade Runner. Reg. Ridley Scott. 1982.
Brainstorm. Reg. Douglas Trumbull. 1983.
Brazil. Reg. Terry Gilliam. 1985.
Liquid Sky. Reg. Slava Tsukerman. 1983.
Mad Max 1 e 2. Reg. George Miller. 1980 e 1982.
Max Headroom. (TV. Prodotto da Cinemax e ABC).
Naked Lunch. Reg. David Cronenberg. 1992.
Robocop. Dir. Paul Verhoeven. 1990.
Terminator. Dir. James Cameron. 1985.
The Lawnmower Man. Reg. Brett Leonard. 1992.
Total Recall. Dir. Paul Verhoeven. 1990.
Videodrome. Dir. David Cronenberg. 1983.

INDICE

IL CYBERPUNK AMERICANO: padri rabbiosi, madri di ghiaccio.	pag.	5
GOD SAVE THE QUEEN. radici storiche e ideologiche.	"	11
FANTASCIENZA (e non)	"	23
ZINES	"	33
ALTRI MEDIA	"	47
IPERLINGUE	"	63
CYBERSPACE & UTENTI	"	67
SUITE CYBORG. haraway: body talk	"	97
BIBLIOGRAFIA	"	111
ZINES	"	118
IPERTESTI	"	119
FILM	"	120

PERCORSI SYNERGON

– LE TECNOLOGIE DELL' INTELLIGENZA
il futuro del pensiero nell'era dell'informatica
di Pierre Levy / trad. di Franco Berardi L. 25.000

– CANCEL & PIU' CYBER CHE PUNK
a cura di Franco Berardi (bifo) " 8.000

– MA COSA C'È DA RIDERE?
Appunti sul mistero della comicità contemporanea
e dell'uomo ridente sul finire del secolo
di Gregorio Scalise " 10.000

– 1 . 1 + 1
da Enrico Ghezzi per Lorenzo Miglioli
da Lorenzo Miglioli per Enrico Ghezzi " 3.000

– I CRISTALLI SOGNANTI
Frammenti di Universo
Prolegomeni a un romanzo scientifico
di Bruno Giorgini " 10.000

in preparazione

GRUNGE
di Michele Corleone

GEORGE ORWELL E I MONDI VIRTUALI
di Valerio Zecchini

NUOVI MESSAGGI NUOVI LINGUAGGI

più cyber che punk

– ALICE CIBERNETICA
(dallo specchio al video del computer)
di Pino Blasone L. 12.000

– LA LEGGENDA DEI FANTASMI
(un domani imminente nella giungla conradiana)
di Vanni De Simone " 12.000

– FLATLINE ROMANCE
(storie di realtà virtuali in un mondo cyberpunk)
di Pina D'Aria " 12.000

– HITLER-WARHOL EXPERIENCE
(pop-hard-opera)
di Lorenzo Miglioli " 12.000

– ANNIHILATE THIS WEEK
(storie punk nel cyberspace)
di Jumpy Velena " 12.000

– GAMBLING
(un "gioco d'azzardo" nelle realtà virtuali)
di Barbara Sommariva – Giorgio M. Schiavina " 16.000

in preparazione
FERLINGHETTI BAR
di Enzo Crosio

Finito di stampare nel mese di ottobre 1993 da
LITOSEI srl via Bellini 22/4 Rastignano (BO) per conto di
Synergon srl via Frassinago 27 – 40123 Bologna

Nel nome Cyber-Punk si condensano le due maggiori correnti ideologiche che "fanno" il movimento, e mentre il punk è il "padre arrabbiato", che contribuisce l'atteggiamento anarchico e di rifiuto, la rabbia e l'aggressività, la nuova scienza della cibernetica è una "madre di ghiaccio".

MAFALDA STASI nata in Italia, frequenta attualmente un corso di specializzazione post-laurea presso il laboratorio di ricerca sui computer e le discipline umanistiche dell' Università di Austin, Texas, USA.

Coincidenza, o bieca congiura di marca internazionalistica di una conventicola segreta di hackers malissimo intenzionati?

Email: MAFALDA@CCWF.CC.UTEXAS.EDU.

L. 10.000